





## MUGEN

Te traemos 8 personajes nuevos y te decimos cómo editarlos

## ¡CON NUEVAS SECCIONES!

Analizamos bandas sonoras, series de anime basadas en juegos y repasamos los títulos que dejamos en el tintero.

## FINAL FANTASY UNIVERSE

- La repercusión de Final Fantasy VII.
- Final Fantasy X International Version.
- Te contamos cómo va Final Fantasy XI.

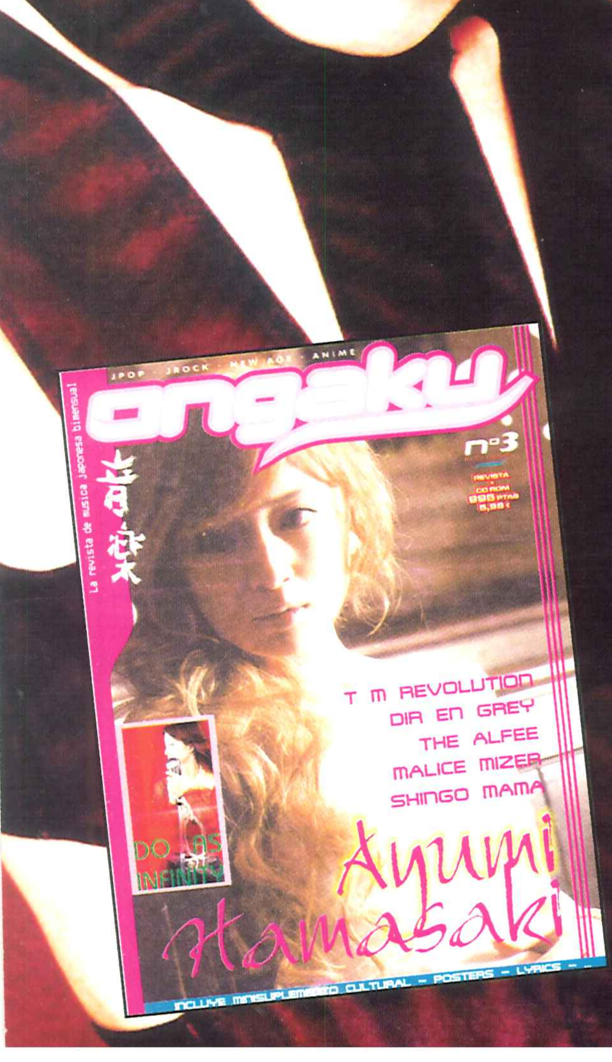
## ¡¡AHORA CON 100 PÁGINAS!!

## ¡¡INCLUYE UN MANGA DE HUMOR SOBRE THE KING OF FIGHTERS!!

# GAROU

## MARK OF THE WOLVES

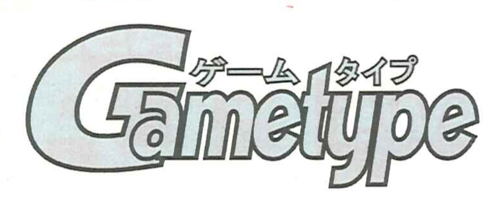
SU SALIDA EN DREAMCAST NO PASÓ DESAPERCIBIDA PARA TODAS LAS REVISTAS



ongaku
nº3
T M REVOLUTION
DIR EN GREY
THE ALFEE
MALICE MIZER
SHINGO MAMA
Ayumi Hamasaki




音楽
THE ALFEE
DIR EN GREY
SHINGO MAMA
MALICE MIZER
AYUMI HAMASAKI
TM REVOLUTION




**Coordinador de Producción:**
Francisco Pedregal

**Director de Línea:**
Sergio Herrera

**Director de Publicación:**
Sergio Herrera

**REVISTA**

**Coordinación:**
Sergio Herrera

**Diseño y Maquetación:**
Jose A. Garcia, Javier Herreros, Sergio Herrera

**Colaboradores:**
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", Wenceslao Muros "Amano", Jose A. Sanchez "Irvine", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Francisco Perez A. "Los Pakos", , "Torke the Undead", Néstor Rubio "Omega Clarens", y Paty Paraiso "=^_^= Nami ".

**Traducción japonés:**
Yosuke Suzuki

**Dto. Suscripciones:**
Myriam Herero

**Coordinador de Preimpresión:**
Alberto Fernández Cárdenas

**Fotomecánica:**
Departamento propio

**Impresión:**
Departamento propio

**Distribución:**
Coedis

**CD-ROM**

**Coordinación:**
Mr.Karate

**Contenidos:**
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

**Capturas de Video:**
Javier Herreros

**PUBLICIDAD**
Central Media Young
Joaquin Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63



**Gametype**
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Febrero-Marzo 2002
PUBLICACIÓN MENSUAL


*Okaeri!!*

Mmm... Espero que este editorial lo leáis, porque de lo contrario os puede dar un patatús el mes que viene...

Bimensual. A partir de ahora **Gametype** va a salir al mercado cada 2 meses. ¿Razón? Imposibilidad de hacerla cada mes. ¿Razón? Si queremos hacer un producto más completo nos quedamos cortos con las 68 páginas que teníamos. Ahora, con estas 100 podemos retomar antiguas secciones y modificar otras para ofreceros una **Gametype** más acorde a lo que esperabais y en principio no pudimos hacer.

Por otro lado, aunque se que eso no os sirve de consuelo a la mayoría, el mes que no sale **Gametype** es cuando sale **Anitype** (que también ha pasado a ser bimensual y con 100 páginas, así que este mes no hay **Anitype**). Eso sí, al igual que en **GT** hemos potenciado la sección *otaku* incluyendo reseñas de animes basados en videojuegos, en **Anitype** lo haremos a la inversa, reseñando juegos basados en *anime*. Mmmm... ¡Vaya! ¡Eso también lo hacemos aquí! Pues comentaremos otros distintos. No son pocos los que aparecen, y más aún desde que **Konami** encerró en el WC a 100 de sus empleados con los kits de desarrollo para **Game Boy** y **GBA** con las claras indicaciones de: "*Quiero un juego por anime que aparezca, lo quiero YA y si hacéis más de 1, mejor...*".

¿Qué os parece la idea de incluir las páginas de manga en el centro de la revista? Seguro que a los fans de **SNK** les encanta, aunque no se al resto.

¿Por qué apenas escribís al correo? Como me aburráis mucho os dejo sin sección de cartas y dibujos... >_<

Este mes el tema de portada está para muchos algo desfasado, pero se trata del artículo más largo y destacado. Seguro que en él aprendéis muchas cosas sobre el universo *Garou* que desconocíais y se os abren aun más las ganas de que la nueva compañía **SNK Neo Geo** saque la continuación de la historia. ¡Pero con más personajes! A ver si no se estancan como le pasaba a la compañía en los últimos años...

Y poco me queda ya por decir. El mes que viene no estaremos en los quioscos, el siguiente sí. Aprovecharé para recordaros la *web* de los coleguillas que han formado la **TypeTeam** (no somos nosotros, pese a que yo les ayude activamente). Si entraseis a menudo sabríais con antelación cosas como el paso a bimensual de la revista desde hace ya un par de semanas. También podríais ver con antelación las cubiertas de nuestros siguientes números. Esta es la dirección del *site*:

*http://www.multimania.com/typeteam*

Se acabó. Ahora me tomaré un fin de semana libre y a sentirme humano, que de vez en cuando toca...

**Sergio Herrera**
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

## CONTENIDOS nº5

Página 03: Editorial - Sumario
Página 04: Noticias: Fast News
Página 06: Noticias: Special News
Página 12: En Portada: Mark of the Wolves
Página 20: New Games: Sonic GBA
Página 22: New Games: Breath of Fire 2 GBA
Página 24: New Games: Tekken GBA
Página 26: New Games: KOF-EX Neoblood
Página 29: New Games: Heavy Metal
Página 32: New Games: Tomato Adventure
Página 34: Only Japan: Herminia & Culus
Página 36: Only Japan: Card of Destiny
Página 38: Previews: Guilty Gear XX
Página 40: Manga de Humor KOF
Página 58: Salió de Japón: Super Mario Advance 2
Página 60: Salió de Japón: The Ring
Página 62: Juegotakus: Lupin III the Shooting
Página 64: Juegotakus: Victorious Boxers
Página 66: Juegotakus: Gundam-Dx
Página 68: Juegotakus: Super Robot Wars Impact
Página 70: Final Fantasy Universe: FFX International
Página 71: Final Fantasy Universe: Final Fantasy XI
Página 74: Final Fantasy Universe: Final Fantasy VII
Página 79: Mugen: Characters Edit
Página 80: Mugen: 8 Nuevos Personajes
Página 84: Emuladores: M.A.M.E.
Página 88: Animangames: ¿Un OVA de Guilty Gear X?
Página 89: Animangames: Star Ocean EX
Página 90: Animangames: Tales of Eternia
Página 92: En el Tintero (Dreamcast)
Página 93: En el Tintero (PlayStation)
Página 94: En el Tintero (PlayStation2)
Página 95: Bandas Sonoras
Página 96: Frikilandia

# FLASH NEWS

GAMECUBE

**Koei** anuncia su primer título para **Gamecube**, su nombre es **Houshin.** El juego se basa en la versión de **GBA,** solo que aquí cuenta con gráficos *3D* y algunos extras más. El juego está previsto para la primavera de este año.



Mirad el aspecto que gasta *Jill Valentine* en ***Biohazard*** para **Gamecube**... sin duda será una gozada volver a jugar a este juego con mejores gráficos. Menos mal que la espera se termina, ya que en Marzo de este año verá su salida.



PSX/PS2

**Capcom** ha anunciado su línea de *software* y eventos especiales para el *15th Next Generation World Hobby Fair* de Japón, que serán expuestos el 20 de Enero en Osaka, el 26 de Enero en Tokyo, el 3 de Febrero en Nagoya y el 10 de Febrero en Fukuoka. **Capcom** confirmó una conversión del ***Capcom vs Snk Pro*** para **PSOne** y un nuevo ***Rockman*** para **GBA** titulado ***Rockman Zero***.

**Sony** ha anunciado oficialmente el lanzamiento de ***Arc the Lad: Spirits of the Dead's Dusk*** para este año. El juego estará en un entorno totalmente en *3D*.




**Sega** ha anunciado que el juego ***Roomania #203*** (del que ya hablamos el mes pasado) saldrá para **PS2** el 28 de Marzo. El juego, a diferencia del de **Dreamcast,** cuenta con mini-juegos y extras.

Con la fecha de salida de ***Tokimeki Memorial 3: The Promised Place***, **Konami** anunció que la serie de juegos ***Tokimeki Memorial*** ha vendido la cifra de 3.55 millones de copias en Japón. Cerca de 200 fans estarán en las puertas de las tiendas de Akihabara esperando a que abran para comprar el juego.



**Success** lanzará ***Psyvariar Complete Edition*** para **PS2** el 7 de Marzo en Japón. Este juego es una conversión de la recreativa de **Taito**. El juego también saldrá en dos versiones limitadas: *Sound Box* y *Special Capture Box*. El primero trae la banda sonora y el segundo trae una guía de estrategia para facilitarnos la labor.

**Konami** lanzará para Enero un nuevo *RPG* para **PSOne** basado en la serie de *anime* ***Rave.*** En el juego controlaremos a 3 personajes, y uno de ellos (el líder) irá dando ordenes a los demás. El juego cuenta con dos personajes originales: *Eason,* que es el líder de una organización criminal, y *Angela,* que es una chica misteriosa que salva la vida del héroe.

**Victor Interactive** está trabajando en un nuevo *RPG* para **PS2** llamado ***River Fantasia: The Tale of Mariel and the Fairies***. El juego se sitúa en un mundo en el que los humanos y las hadas coexisten. En el juego tomaremos el papel de *Mariel Woodworth,* un guardián del *árbol de las hadas* que vive en una casita de madera en lo más alto de él. *Mariel* hace el trabajo de su padre que desapareció cuando era pequeña (*fue a comprar tabaco, seguro...*) ella ayuda a la gente que se quiere comunicar con las hadas. Tendremos que adentrarnos en mazmorras para buscar materiales que sirvan para comunicarnos con las hadas (*qué chorrada... que solicite un teléfono*) y tendremos que derrotar a monstruos sedientos de carne fresca.



**Konami** lanzará el juego ***Mini Moni*** (*dios... esto es el comienzo de la caída de **Konami**...*) para **PSOne** en Japón. El juego estará protagonizado pos las *Mini Moni* e irá de completar mini-juegos.



**Sega** ha anunciado la fecha de salida de su juego musical ***Space Channel 5 Part 2*** para **PS2** en Japón. Saldrá el 14 de Febrero. El juego soportará 2 jugadores en modo *cooperative* y en *battle mode*. También saldrá a la venta el mismo día una versión limitada del juego con un *regalito cursi*.



**Nec Interchannel** ha anunciado que sacará una versión de su simulador amoroso: ***Kanon***. El juego está previsto que salga el 8 de Febrero en Japón.



# FLASH NEWS

**Nec Interchannel** va a lanzar ***Black Matrix II*** para **PS2** en Japón, que es la secuela de su popular simulador táctico que cuenta la batalla entre los ángeles blancos y los ángeles negros (*la batalla de siempre... arriba los panteras negras*). El sistema de magias ha sido eliminado y han puesto un nuevo sistema de técnicas. Ahora se requerirán *blood points*, los cuales se obtendrán al derrotar enemigos.



**DigiCube** lanzará el juego amoroso ***Chocolate Kiss,*** que saldrá el día de *San Valentín* (*que buenos son los japoneses, que hacen juegos para regalarle a los desesperados el día de San Valentín*). En el juego tendremos el papel de un chico de 17 años que tiene que quedar con una chica elegida entre 9 (*sería mejor con todas a la vez, para que al final te pillen y te hagan un combo*). El marcador subirá dependiendo de la cantidad de chocolate que recibamos el día de *San Valentín*. El juego dispone de 10 *endings* distintos.



**Namco** ha anunciado que actualmente está cooperando con **Enix** en el desarrollo de juegos *On-line* con los que poder jugar en el servidor *PlayOnline* perteneciente a **Square** (el mismo bajo el que funciona el ***FFXI***).

**Enterbrain** ha anunciado ***Galerians: Ash*** para **PS2.** La secuela del popular juego de **PSX** del niño con poderes psíquicos que tenía que chutarse para tener más poderes aun. El juego está previsto que salga el próximo mes de Abril.

## SEGA/DREAMCAST

**Sega** ha lanzado nueva información del juego ***Sakura Taisen 4: Maiden Falls in Love***, el último capítulo de la saga. Esta vez se dan cita todos los personajes de la saga ***Sakura Taisen,*** desde el 1 al 3, y la historia al parecer se dirige hacia el final. Al igual que en ***Sakura Taisen 3***, el juego está enteramente en *3D* menos las escenas intermedias, que son en dibujos tradicionales.




## X-BOX

**Takara** ha confirmado la salida de su juego de lucha entre robots: ***J-Phoenix Plus***. El juego saldrá en Marzo y como extras traerá al menos 100 nuevas fases y mejores gráficos con respecto a la versión de **PS2**.

**Sega** ha confirmado el retraso de su juego de carreras: ***Sega GT 2002*** para **X-Box**, originalmente esperado para Marzo, ya que el juego se mostrará en el *Tokyo Auto Salon with Auto Asia 2002,* que se celebra en Makuhari, donde también habrá un torneo de este juego.

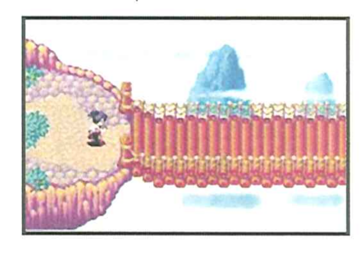


La salida del ***Jet Set Radio*** de **X-Box** esta prevista para el 22 de Febrero en Japón, junto con la salida de la consola.



## GAME BOY ADVANCE

**Koei** ha anunciado un nuevo *RPG* para **GBA** llamado ***Houshin.*** El juego está previsto para que salga en Japón esta primavera. Este titulo está basado en la antigua mitología china. En él tomaremos el papel de *Sky,* quien ha sido enviado por los dioses antiguos a la tierra para recuperar los tesoros perdidos y para acabar con los demonietes y monstruos de turno que se empeñan en que la tierra es un sitio bonito y quieren atacarla, pero eso no es todo, los demonios



quieren coger los tesoros para revivir a la reina maligna *Tengei* y hacer un ejército de diablos para dominar la tierra. Para acabar con ellos el protagonista podrá hacer hechizos e invocar a los dioses. El juego soporta 4 jugadores simultáneos vía *link cable*.

**Spike** lanzará para **GBA** en Marzo el juego de *wrestling* llamado: ***Final Fire Pro Wrestling.*** El juego cuenta con 4 modos de juego: *dojo mode* para poder practicar, *edit mode* para crearse personajes, *one night match* para luchar por equipos y *management of ring* para hacer de manayer.

## ARCADE Y OTROS

**Sun Amusement** lanzará la versión domestica de ***The King of Fighters 2001*** para **Neo·Geo** el 14 de Marzo en Japón al precio de 39.800 ¥.

**Hori** anunció que sacará el *Virtua Fighter 4 Stick* y la *Beretta M92FS Inox Lightgun* para **PS2** el 31 de Enero. El mando de ***VF4*** es especial para jugar a ese juego, pero también sirve para jugar a similares y sale al precio de 3980 ¥, mientras que la *Beretta M92Fs Inox Lightgun* aparte de ser 100% compatible con la *Gun-Con 2* tiene el añadido de que es igual a una *beretta*. Su precio será de 9.800 yen.



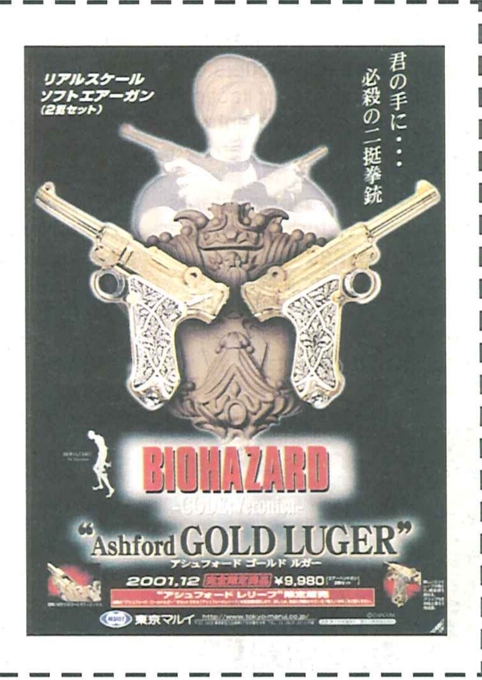
Y nada más por este número. ¡Nos leemos dentro de 60 días! Puede que tardemos, pero siempre volvemos...

**IRVINE_KI**
*YukiAucifer2hotmail.com*

# BIOHAZARD

## "Ashford GOLD LUGER"

Esto que veis aquí es un *pack* compuesto por dos pistolas aparecidas en ***Biohazard Code Veronica***, y puestas a la venta como consecuencia del 5º aniversario de la famosa saga *mata-Zombies*. Este pack se llama ***Ashford Gold Luger***. Disparan bolas de plástico a presión mediante aire. El escudo para colocar las pistolas se vende por separado y para conseguirlo tendremos que enviar una carta que viene dentro de la caja de las pistolas, aunque es de edición limitada (chungo de conseguir). El *pack* cuesta 9.980 ¥ y la compañía encargada de la realización de las armas es **Marui Tokyo**. ¿A quién le sobran pelas?








Este *CD* para fans está sacado directamente de la saga de rol más conocida de **Namco**, es decir, es un *Fan Disc* de la saga ***Tales***, donde aparecerán los personajes de las tres entregas que hasta la fecha han visto la luz.

La duración de los diálogos es uno de los mejores puntos, ya que suman más de seis horas, estando realizadas por los dobladores originales de los personajes.

Este *Fan Disc* tiene dos portadas para que los fans elijan la que prefieran. Consta de tres mini-juegos: uno de *puzzles* (estilo ***Colums***) al que se puede jugar a dobles, modo *score attack* y modo *historia*.







Otro mini-juego es de aventuras, donde aparecerán todos los personajes importantes de la saga.

La manera de jugar es muy simple. Se verán la caras de los personajes metidas en unos cuadritos y de fondo el escenario correspondiente al lugar donde estemos. Según las decisiones que tomemos al hablar con ellos iremos pasando de un sitio a otro. Las historias de este mini-juego son originales, por lo que no han ocurrido en la saga e incluso pueden desvelar secretos y aparecerán personajes nuevos. Los caracteres secundarios podrán ser escogidos según el camino que tomemos.

El tercer mini-juego es un *visual novel* (novela visual) en la que se pueden mezclar los personajes de toda la saga y hacer así nuestras propias historias, aunque ya cuenta con otras preparadas. Podremos elegir título, temática, personajes, escenas, expresiones de las caras, fondos e incluso escribir los textos. Además, las historias se pueden subir a un servidor a través del *i-mode* (con teléfonos móviles japoneses, así que mala suerte) y también bajar historias de otros jugadores. Este primer volumen cuesta 3.800 ¥.

# Hippa Linda

## Hipparinda

El 6 de Diciembre saldrá a la venta un juego de acción bastante original que consiste en pegar tirones a todos los obstáculos y enemigos que nos encontremos por medio.

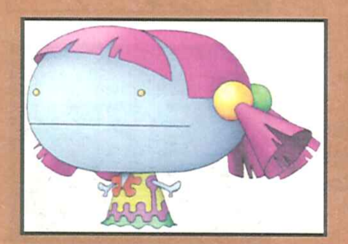
*Hipparinda* (que así es como se llama) salió para **PS2** al precio de 5.800 ¥. Los encargados de producir este juego es la compañía **Treasure**, conocida por ***Gunstar Heroes*** (**Megadrive**), ***Guardian Heroes*** (***Sega Saturn***) o ***Tsumi to Batsu - Hoshi no Keisyousya*** (**N64**).

En ***Hipparinda*** no existen los botones de ataque ni de salto, han aprovechado un sistema de juego en el cual se puede manejar al personaje con tan sólo los dos mandos analógicos. Con el izquierdo moveremos a la protagonista, *Linda*, y con el derecho pegaremos tirones de su bufanda, que será con la que destruiremos a los malos y podremos saltar. Los enemigos de este juego son espíritus malvados y tienen un punto débil llamado "*punto para pegar tirones*". Por supuesto si les tiramos de estos puntos les haremos más daño. Al eliminar un enemigo tirando de estos puntos débiles conseguiremos "*puntos de tirones*". Estos puntos se pueden ir acumulando y cuando tengamos tres podremos hacer un ataque especial "*triple tirones*" que le hace más daño a los malos.

En el juego aparecen unos jefes llamados "*enemigas mayorcitas*", que son chicas poseídas por espíritus malignos. A estos jefes los podremos eliminar con los ataques normales, pero si podemos darle el último golpe con el "*triple tirón*" podremos salvarlas de su posesión y sus datos se guardarán en un sitio llamado *Monzetsu Bijyutsukan* (*Museo de la Desesperación*). A los enemigos que guardemos en el museo podremos cambiarlos de forma en "*la pantalla de manoseo*".

Para llegar a los lugares altos tendremos que tirar la bufanda hacía el lugar donde queramos ir y esta nos llevará automáticamente. El diseño de los personajes y enemigos son en general muy monos, pero tiene un ambiente algo picaresco.

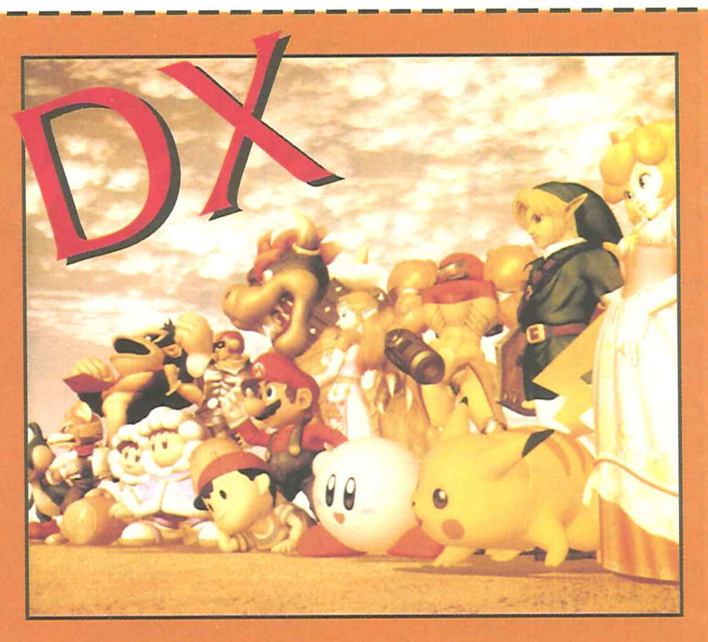
El estilo de los gráficos es algo surrealista y fantástico. Según el equipo de **Treasure**, en este juego aprovecharon la potencia de **PS2** para poder mover los personajes de forma divertida, y no para mostrar buenos gráficos. Así deberían hacer otros...





*Esta es Linda, la protagonista de un juego que, como todos los de Treasure, será tan original como divertido y por supuesto único. En cuanto le echemos el guante os ofreceremos una review como es debido.*

# Smash Brothers DX



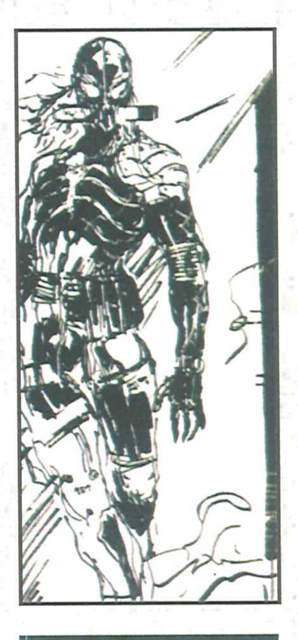
Otra una nueva versión para **Game Cube** del famoso juego *Vs.* de **Nintendo**. Esta vez cuenta con algunos extras, como personajes nuevos entre los que se encuentra *Koopa* (que es lento pero con ataques muy fuertes), *Peach* (que puede flotar en el aire) y *Ice Climber* (que son dos personajes en uno). El total de luchadores seleccionables desde el principio son: *Mario, Pikachu, Koopa, Peach, Yoshi, D. Kong, Falcom, Fox, Ice Climber, Nes, Kirby, Samus, Zelda, Saeik* y *Link*.

Los modos de juego son: *Event Battle*, donde tendremos que hacer cosas en concreto para pasar de nivel y con unas monedas que ganamos podremos conseguir figuras pertenecientes a juegos de **Nintendo**; y el *Special Royal*, que posee reglas especiales como jugar con los personajes más grandes de lo normal.

En la redacción todavía nos preguntamos qué tiene este título que engancha tanto a los que lo prueban...

# METAL GEAR SOLID 2

## SONS OF LIBERTY



La versión japonesa de este juego, quizás por haber salido unas semanas después que en América, posee algunos *extras* que esperamos que las versiones europeas tengan.

Uno de ellos es la posibilidad de entrar en un menú que explica a base de pequeños videos cómo realizar todos los movimientos de *Snake* y *Raiden*.

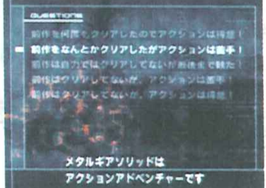
También podremos elegir si queremos empezar desde la parte del *Tanker* o *Plant*.

Otro extra que posee la versión japonesa es que al empezar una nueva partida podremos seleccionar entre 5 opciones que decidirán el nivel de dificultad del juego, que son:

**1.-** *¡Sí, me he pasado varias veces MGS y se me da bien la acción!*
**2.-** *¡Sí, me he pasado muy raspado el MGS, pero la acción se me da mal!*
**3.-** *¡No, no he jugado a MGS, pero he visto el final!*
**4.-** *¡No, no he terminado MGS y se me da mal la acción!*
**5.-** *¡No, no he terminado MGS pero se me da bien la acción!*

Si elegimos las opciones **4** o **5**, empezaremos directamente por la parte de *Raiden*. Otro cambio muy importante es que podremos notar que las manos de todos los personajes están mejor hechas en la versión japonesa, e incluso, lo que más sorprende, es que esta versión posee escenas nuevas inéditas en la versión americana.

Otros detalles menos notables, pero bastante curiosos son por ejemplo el cambio de nombre del medicamento que *Snake* y *Raiden* toman para tranquilizarse, que ha pasado a llamarse *Diazepan* en la versión japonesa (mismo nombre que tenía en la entrega anterior). Este cambio se ha realizado por que en varios países occidentales grupos de personas que buscan perjudicar cualquier cosa que huela a juego denunciaron el hecho de que el medicamento citado saliese en ***MGS***, ya que según estos inducían a que sus hijos tomasen drogas.



# Beatmania 6th MIX + Core ReMIX








Hacemos repaso a los nuevos juegos musicales, de los que ninguna revista se acuerda (no atraen al público de ***Pokémon***). Empezamos por este **Beatmania**, que vuelve a ser para **PSOne**, aunque esta vez posee dos títulos en un mismo CD: el ***6th MIX*** y el ***Core ReMIX***.

La versión de **PSOne** tiene dos temas nuevos que no se incluían en el *arcade*. Uno es el tema principal de ***Metal Gear Solid 2*** y el otro es de una serie antigua japonesa de detectives, cuyo prota estaba encarnado por el mismo actor que se tomó como modelo escogieron para el protagonista de ***Onimusha 2***, un actor muy famosa que falleció hace años.

# Keyboardmania II 2MIX and 3MIX








Se trata también de dos juegos en uno, solo que esta vez aparecerá para **PS2**.

Posee más de 50 canciones. Los modos de juego son: *Normal* (con las teclas normales), *Light* (con menos teclas), *Real* (con todas las teclas pero mucho más difícil), *Double* (en el que jugaremos con dos teclados a la vez ~una autentica locura~) y *Pressure* (que es totalmente imposible). Se podrán conectar teclados reales por la entrada *USB-Midi* de la **Ps2**.

# Pop' n Music 5





Esta saga sigue perteneciendo a **PSX**, aunque pudimos jugar un par de entregas en **Dreamcast**. Tiene más de 60 canciones y posee 5 modos: *Normal* (9 botones), *Fácil* (5 botones), *Challenge* (en el que tendremos que cumplir ciertas condiciones para pasar de fase), *Party* y *Free2* (en el que podremos jugar dos canciones seguras).

También se puede jugar a un mini-juego de *puzzles* con el *i-mode* (sólo para móviles japoneses). En esta versión cada 10 puntos obtenidos se baja una pieza nueva.

Esta entrega del famoso juego de música de **Konami** nos ofrecerá una canción que mezcla estilos japoneses y españoles en un tema llamado "*Allegria*", cuyo personaje representante es un guitarrista bigotón de flamenco que se llama *José*. Simple curiosidad.

# MARVEL VS. CAPCOM 3

De ser cierta la noticia, ¿Qué personajes aparecerían en el Marvel Vs. Capcom 3? Seguro que más de lo mismo por parte de Capcom... aunque esperamos que Dante no se pierda la fiesta...

Y por otra parte... ¿seguirían todos los personajes del 2?

Sonson fue un personaje inventado por Capcom para el 2. A ver con qué sorprenden esta vez...

Muchos son los rumores que apuntan a la realización por parte de **Capcom** de 2 nuevos títulos de lucha *Vs.*: ***Marvel Vs. Capcom 3*** y ***Vampire Soldier***. El primero, como es lógico, sería la nueva adaptación de ese ***Mugen*** oficial de **Capcom** que tanto nos gusta aquí en la redacción. ***Vampire Soldier*** es otro episodio de la saga ***DarkStalkers***. Ambos juegos están aún en el aire (no ha sido confirmado su desarrollo), pero hemos de recordar a los lectores más listillos que **Capcom** anunció que no sacaría más *arcades* de lucha, y no que dejase de programarlos. Ambos juegos, según apuntan los rumores, serían solo para consola.

# Rockman.EXE



## Del juego al anime

Durante el próximo mes de Marzo dará comienzo en las pantallas de *TV* japonesas una serie de *anime* basada en el mundo de ***Rockman.EXE***. Será emitida por **TV-Tokyo** y al parecer se tratará de una típica serie para niños. Ahora es cuando pedimos desde aquí un *anime* serio de la saga ***X***.

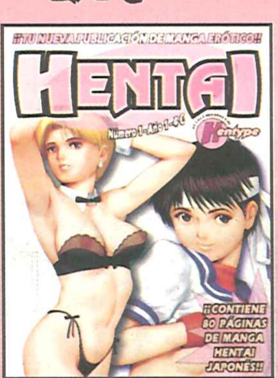
# Rockman Zero



## ¿Un Rockman sin Rockman?

Al ver la chorrada que se inventaron los señores de **Capcom** para sacar al carismático *Zero* en ***Rockman X6*** nos dejaron bien clara la popularidad de éste, de la que ahora se aprovechan sacando un juego con él como prota para **GBA**. La acción transcurre 100 años después de ***Rockman X*** en un mundo controlado por la fuerza "*V*".

# Nueva Revista Hentai de PARODIAS




Desde este mes los más mayorcitos podrán hacerse con una nueva revista de nuestra línea editorial *otaku* llamada "***Hentai***". Se trata de una publicación con *mangas* eróticos que parodian los momentos "privados y secretos" de personajes del *manga*, el *anime* y los videojuegos. En el Nº1 se darán cita las series ***SNK Vs. Capcom*** y ***Evangelion***. En la historia de ***SNK Vs Capcom*** veremos a *Sakura* buscando a *King*, y cuando la encuentra... ¡Está practicando sexo con *Ryou Sakazaki*!

84 páginas. 4 €. Adultos. Dibujo por *Saigado*.

Llama, **906 42 10 15** indica el código del logo o tono que elijas, tu número de móvil... y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

# TONOLANDIA

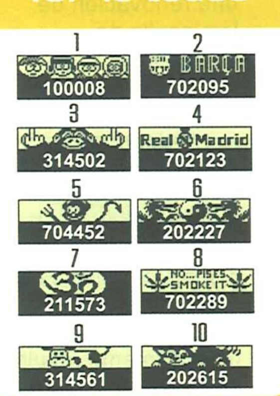
**Muchos + en: http:// hip-hop.tonolandia.com**

|  |  |  |  |  | CINE |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 180101 | 213111 | 212472 | 211828 | 213093 | 211926 | 702096 |
| 100370 | 704441 | 211800 | 100007 | 211805 | 213090 | 702133 |
| 100369 | 212683 | 702058 | 704447 | 212463 | 213097 | 210386 |
| 100367 | 200402 | 212477 | 100009 | 210380 | 213096 | 702098 |
| 100364 | 314126 | 702127 | 100017 | 211930 | 211931 | 702099 |
| 100363 | 200465 | 702037 | 100011 | 213086 | 211630 | 210377 |
| 100361 | 300176 | 212467 | 100023 | 210387 | 702261 | 212481 |
| 100359 | 300186 | 180001 | 100015 | 211807 | 213084 | 702072 |
| 180095 | 702114 | 212464 | 100016 | 702068 | 702272 | 211591 |

TONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTO

## TOP 10 TONOS

| | |
|---|---|
| Misión Imposible · Cine | 407714 |
| Simpsons · TV | 407698 |
| Tubular Bells · Mike Oldfield | 407633 |
| Flying on the wings of love · Annia | 431381 |
| We are the champions · Queen | 407408 |
| Como el agua · Camaron | 431402 |
| El alma al aire · Alejandro Sanz | 431371 |
| La pantera rosa · TV | 407693 |
| Friends · Serie TV | 407681 |
| Sex Bomb · Tom Jones | 407480 |







LOGO DE LA SEMANA 212696

Válido para NOKIA

¡Ahora también para SAGEM y MOTOROLA!

## éxitos 80: internacional

| | |
|---|---|
| **Love shack** · B52s | 407219 |
| **Don´t worry be happy** · B. Mc Ferrin | 407240 |
| **Just can´t get enough** · Depeche Mode | 407277 |
| **Strange love** · Depeche Mode | 407278 |
| **Save a prayer** · Duran Duran | 407290 |
| **Suburbia** · Pet Shop Boys | 407405 |
| **Every Little thing she does...** · Police | 407458 |
| **Head over heels** · Tears for fears | 407469 |
| **Brother Loui** · Modern Talking | 407634 |
| **Shout** · Tears for fears | 407470 |
| **Wake me up** · Wham | 407543 |
| **Take on me** · Aha | 407600 |
| **Big in Japan** · Alphaville | 407606 |
| **The final countdown** · Europe | 407619 |
| **Every breath you take** · Police | 407620 |
| **China in your eyes** · Modern Talking | 407635 |
| **Heart of glass** · Blondie | 431392 |

## aquellos maravillosos años

| | |
|---|---|
| **Calimero** · Dibujos Animados | 431638 |
| **Comando G** · Dibujos Animados | 431639 |
| **D´Artacán** · Dibujos Animados | 431640 |
| **David El Gnomo** · Dibujos Animados | 431641 |
| **Érase Una Vez El Hombre** · Dibujos | 431642 |
| **Heidi** · Dibujos Animados | 431643 |
| **Jackie y Nuka** · Dibujos Animados | 431644 |
| **La Abeja Maya** · Dibujos Animados | 431645 |
| **Marco (En Un Pueblo Italiano)** · Dibujos | 431647 |
| **Marco (Mi Mono Amedio y Yo)** · Dibujos | 431649 |
| **Mazinger Z** · Dibujos Animados | 431650 |
| **Quijote, Sancho** · Dibujos Animados | 431654 |
| **Vamos A La Cama** · Programa TV | 431660 |
| **1 Globo, 2 Globos, 3 Globos** · Prog.TV | 431659 |
| **Pippi Calzaslargas** · Serie TV | 431653 |
| **Había Una Vez Un Circo** · Payasos Tele | 431660 |
| **Amigo Félix** · Enrique y Ana | 431651 |



## éxitos 90: internacional

| | |
|---|---|
| **Radio** · The Corrs | 407264 |
| **Zombie** · Cramberries | 407268 |
| **Ode to my family** · Cramberries | 407270 |
| **Another race** · Eiffel 65 | 407294 |
| **Toomuch of heaven** · Eiffel 65 | 407297 |
| **Guilty Conscience** · Eminem | 407299 |
| **My name is** · Eminem | 407300 |
| **The world is not enough** · Garbage | 407320 |
| **Only happy when it rains** · Garbage | 407321 |
| **American woman** · Lenny Kravitz | 407359 |
| **Fly away** · Lenny Kravitz | 407360 |
| **Other side** · Red Hot Chili Peppers | 407414 |
| **Under the bridge** · Red Hot Chili Peppers | 407416 |
| **Fields of Glory** · Sting | 407459 |
| **Millenium** · Robbie Williams | 431495 |

 Para anular un logo, llama y marca la opción 4 del menú

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

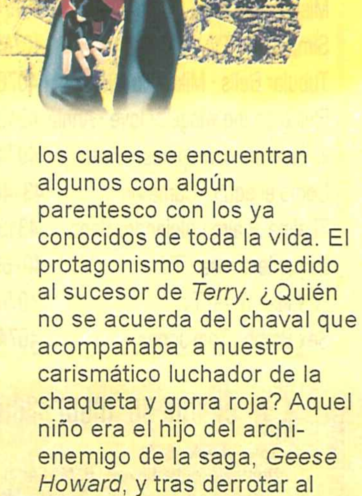
Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sólo tonos SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50



# GAROU MARK OF THE WOLVES

Han pasado ya unos cuantos años desde que a comienzos de la década pasada se iniciase el primerísimo torneo conocido sobre *"The King of Fighters"* con el primero de los ***Fatal Fury*** (***Garou Densetsu***). Aquella buena copia del ***Street Fighter*** fue el inicio de una prestigiosa carrera para la compañía **Shin Nihon Kikaku** (**SNK**) en el género del *One Vs One*.

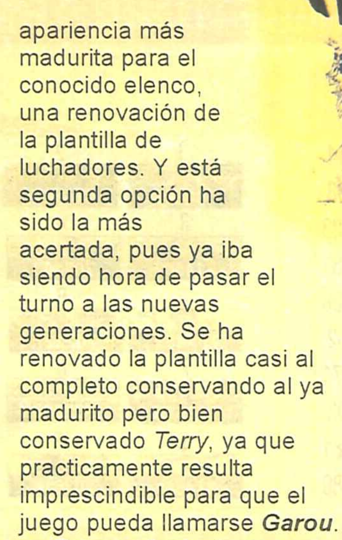


El protagonista e indiscutible ganador del torneo fue *Terry Bogard* que tenía la peculiaridad de vestir con una intemporal vestimenta (tejanos, camiseta blanca y atractiva chupa) que no indicaba un arte marcial definido pero cuyas originales y precisas técnicas, le permitirían alcanzar el estrellato para el que de un principio estaba predestinado y sobre todo marcado, dado que en su espalda llevaba el distintivo que lo haría destacar entre todos los luchadores diseñados por la compañía, dejando claro ya desde un principio quien iba a ser "la estrella" por mucho tiempo.

Pues bien, ha llovido bastante desde entonces y tras una larga década en la cual han ido apareciendo continuaciones con una periodicidad de uno o dos años, por fin nos llega la (por ahora) última entrega de la saga adaptada a la última consola de **Sega**.

Efectivamente, el tiempo no pasa en balde y esto trae como consecuencias una apariencia más madurita para el conocido elenco, una renovación de la plantilla de luchadores. Y está segunda opción ha sido la más acertada, pues ya iba siendo hora de pasar el turno a las nuevas generaciones. Se ha renovado la plantilla casi al completo conservando al ya madurito pero bien conservado *Terry*, ya que practicamente resulta imprescindible para que el juego pueda llamarse ***Garou***.

Por consiguiente, nos encontramos ante unos nuevos protagonistas de innovadores diseños entre los cuales se encuentran algunos con algún parentesco con los ya conocidos de toda la vida. El protagonismo queda cedido al sucesor de *Terry*. ¿Quién no se acuerda del chaval que acompañaba a nuestro carismático luchador de la chaqueta y gorra roja? Aquel niño era el hijo del archi-enemigo de la saga, *Geese Howard*, y tras derrotar al





















mismo, *Terry* no iba a permitir que algún día ese niño llegase a relevar al padre y llevase a cabo la venganza que *Geese* no pudo. Recordemos que toda esta "vendetta" empezó cuando un joven ricachón y ya jefe del hampa en *South Town* llamado, *Geese Howard*, tuvo que matar al maestro *Jeff Bogard* delante su hijo adoptivo *Terry*, ya que *Jeff* se oponía a dejar correr las fechorías que *Geese* estaba llevando acabo para ver realizados sus oscuros planes. Y ni *Terry* ni *Andy* se quedarían cruzados de brazos, por lo que crecerían entrenando y no descansarían hasta haber vengado la muerte de su padre (sobretodo *Terry*).

Al final fue *Terry* el que tras varios enfrentamientos acabó de forma definitiva con *Geese Howard* en el ***Fatal Fury Real Bout*** pero no quiso matarlo ya que como bien rememora el juego en su *intro*, en el momento en que *Geese* encajó el golpe de *Terry* que le hizo caer por la terraza de gran altura, nuestro noble "prota" de la gorra agarró de la mano a *Geese* para evitar que se precipitase al vacío. Pero el orgullo de *Geese* le hizo optar por soltarse con desprecio, prefiriendo la muerte antes que vivir con la humillación de la derrota. Fue increíble la nobleza del gesto que tuvo *Terry* por intentar salvar a *Geese* de una muerte segura.

Tampoco la muerte de *Geese* supuso el final de una pesadilla ya que en el siguiente título de la serie pudimos enfrentarnos a un fantasmal *Geese* surgido de entre los muertos con una insaciable sed de venganza (pero que en realidad no era más que un personaje para *dreammatch*, o sea, que no volvió a la vida, sino que se le seleccionaba estando muerto como un fantasma que se metía en la pesadilla del luchador rival).

Pero dejemos de mirar al pasado, no sin antes rogar que disculpéis mi nostalgia y centrémonos en los personajes que nos atañen en el presente año, que vienen a ser los siguientes (que os iré comentando por riguroso orden de selección según aparecen en el juego):

**Rock Howard:** El niño apadrinado por *Terry* al cual solía colocarle la gorra tras una merecida victoria. Ya adulto, viste una indumentaria que recuerda a la de su maestro. De haber tenido el pelo largo y la gorra puesta se habría parecido más a *Terry* por ser rubio como él y hacer algunos de sus golpes más característicos, aprendidos del mismo. Pero no olvidemos que la sangre de *Geese* fluye por sus venas, lo cual conlleva el que haya aprendido fácilmente y de forma innata las mortales técnicas de su padre, dando como resultado a un fabuloso luchador que está a caballo entre *Terry* y *Geese* por poseer una habilidosa técnica híbrida entre ambos, que posiblemente algunos habrán experimentado ya en el ***Capcom Vs SNK 2*** (título que no se ajusta a patrones cronológicos en donde también hacen aparición su padre y su maestro entre otros muchos personajes conocidos por todos).

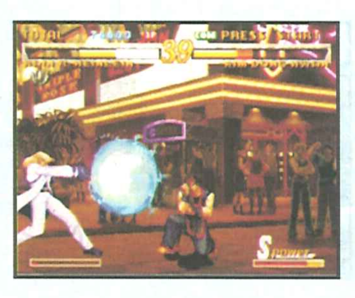
Su estilo de lucha es el *Kobudo* (igual que *Geese*) mezclando *Artes Marciales*.





















**Kim Donghwan:** Es el mayor de los dos hijos de *Kim Kaphwan*. Llevamos viéndolo desde el segundo *Fatal Fury*, donde infundía ánimos a su padre junto a su hermano y su madre. La verdad es que se veía venir que algún día los dos chavales de nuestro luchador de *taekwondo* favorito llegarían a luchar como el padre, pues en el ***Fatal Fury*** anterior al que estamos tratando ya se les vio con un aspecto adolescente y con el traje de *taekwondo* puesto atendiendo al padre. Pues bien, el tiempo pasa y el mayor de los dos chavales es ya un excelente luchador de gran fuerza y golpes "electrizantes", muchos de los cuales son iguales a los de su padre pero con un acentuado estilo propio, ya que la técnica del padre la ha adaptado a su gusto, creando una variante que denota una gran afición al *Skate Board*, pues cuando lucha se cree que es *Tony Hawk´s* (no hay más que ver que saltando se imagina que va montado en un monopatín). Es un personaje muy divertido y se ve un graciosillo que disfruta burlándose del resto de los luchadores y hasta del propio estilo de lucha que le enseñaron (siendo entonces cuando *Kim Kaphwan* llega a caer por detrás suya totalmente cabreado ante la poca disciplina de su hijo). Se dice que *Donghwan* es más fuerte que *Kaphwan* a su edad, algo fácil de ver en la calidad de sus propias técnicas.

**Hotaru:** Una linda niñita con coletas. Sus padres tenían un dojo que fue destruido por alguien, y en el ataque murió su madre y desapareció su padre. Desde entonces va buscando a su hermano y a su padre, pero a su hermano no le recuerda. Resulta que *Hotaru* lleva consigo una pequeña mascota llamada *Itokatsu*, que es muy tímida y a la que le da miedo estar junto a otros seres vivos que no sean *Hotaru* o su hermano. Es en la lucha entre *Hotaru* y *Gato* cuando descubriremos que este último es su hermano (gracias a *Ikotatsu*).

Su estilo de lucha es el *Kung Fu* basado en *Taichi* mezclado con *Hakke-Shou*.

**Marco Rodríguez:** Alumno de *Ryou Sakazaki* (protagonista de ***Art of Fighting***). Lleva el estilo de *Karate Kyokugenryu* a su exponente más elevado, pues se reúnen en un solo personaje todas las excelencias del clan de los *Sakazaki*, llegando a superar con creces al mismísimo maestro *Takuma Sakazaki*. *Marco* dirige el dojo *Kyokugenryu* de Brasil, lo que deja bien claro que el estilo *kyokugen* se ha extendido por todo el mundo. Es un personaje que se emociona mucho con los cuentos de niños (como los de **Disney**). Como en este momento *Ryou Sakazaki* ya se ha retirado de los torneos, se dice que Marco es el más fuerte de los *kyokugenryu*. Se le conoce como "*La Bestia Negra*".

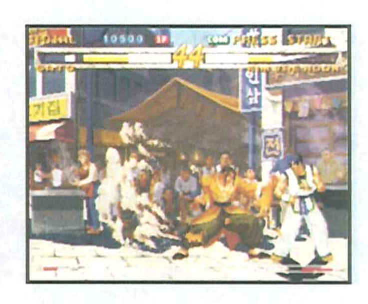
**Hokutomaru:** Tenemos ahora un niño con un look ninja a medias entre *Hiryu* (el prota del ***Strider***) y un personaje *anime* del estilo de los 70. Posee el prestigioso estilo del clan ninja de los *Shiranui* y eso se debe a que este jovencísimo luchador no









es otro que el alumno de *Andy Bogard* (quien, recordamos, es el heredero de la técnica ninja *shiranui*, aunque originalmente su base es la de ataques *Koppo*). Su mezcla de estilo se podrá observar en la ejecución de las técnicas abrasadoras, que nos recordarán a la más veterana luchadora de la serie, así como el hecho de que posea el golpe más característico de *Andy Bogard*, *KuHaDan*. Su estilo es por tanto el *ninja shiranui* y el *koppo*.

**Kevin Rian:** Pertenece a un cuerpo especial de la policía, y va buscando al asesino de su mejor amigo. Un día se encontró con el hijo de su mejor amigo (cuyo nombre es *Markie*), y este le contó que conocía el rostro del asesino. Tras una larga investigación descubrió que la persona buscada se había adentrado en la nueva edición del torneo *King of Fighters*. Su estilo de lucha es de mercenario + *SWAT*.

Freeman: Un tipo peligroso que ha pasado toda su vida viviendo en los calles más oscuras. Sólo se siente vivo cuando su existencia corre peligro, una sensación que busca tener continuamente. Descubriremos que es el asesino del amigo de *Kevin*. Su estilo de lucha es original y se llama *Zanki* (traducido significa *Ogro Tajante*). Nos recordará mucho en varios golpes a *Li* de ***KOF2000-1***.

**Griffon Mask:** Era un luchador de Wrestling, típico héroe de los niños, que un día perdió toda la fe al ser derrotado por un enemigo enmascarado. Pero sus fans le aclamaban como héroe y le animaban a volver al ring, por lo que se decidió a entrenar y a entrar en *KOF*. Es de origen mejicano.

**Beauty Jenet:** Es sin duda una de las chicas más atractivas que haya diseñado la compañía. Esta guapísima capitana de un navío pirata no solo goza de unos enormes atributos físicos sino también de unas letales técnicas la mar de eficaces. El glamour que desprende se hará visible en los besos y corazoncitos que lanza cuando realiza algún que otro movimiento especial. Es la hija única de una familia rica, así que tenía toda la libertad para hacer cuanto quería, aunque no se sentía realmente libre, por lo que se decidió a independizarse y lo hizo convirtiéndose en pirata, reuniendo a un grupo de ladrones (un cambio de vida un tanto brusco, pero lleno de emociones sin duda). Este equipo se llama "*Lilie Knights*". Su estilo de lucha es el *Lilie Art* (o sea, inventado por ella). Participa en *KOF* por la suma que se le da al ganador.

**Gato:** El hermano perdido de *Hotaru*. Busca a su padre, que asesinó a su madre, y viaja por el mundo buscando aprender una técnica letal con la que acabar con su padre. Es un solitario y tiene mucha confianza en sus posibilidades. Su estilo de lucha es el *Kung Fu* con estilo *Hakkyoku-Ken* y *Shin-i-RikuGou-Ken*.

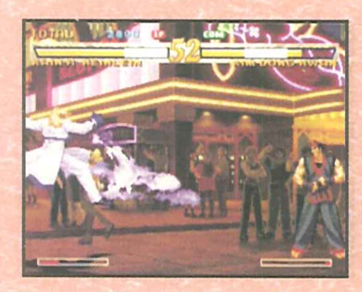
**Kim Jaehoon:** El hijo menor de Kim Kaphwan no sólo es clavadito a su padre en apariencia sino también en técnica. Básicamente sentiremos que llevamos a *Kim Kaphwan* con la ausencia de alguna técnica que haya heredado su hermano mayor. Eso sí, no faltarán las mejoras al excelente estilo que dio fama y reconocimiento mundial a su padre. Si su hermano mayor es de técnicas electrizantes este es aún más abrasador que su padre, quemando el cuerpo del contrario con la mayoría de sus técnicas. En definitiva es una versión mejorada de *Kim* con los mismos especiales y todo. Su espíritu de honor, justicia y entrenamiento es idéntico al de *Kaphwan*.

**Terry Bogard:** Con un nuevo look (se ha cortado el pelo y ya no viste ni la gorra ni la chaqueta roja), el mayor de























los hermanos *Bogard* viste ahora una chupa de cuero marrón (la cual lleva estampada a la espalda la estrella blanca que tanto le caracteriza), continúa vistiendo unos tejanos y camiseta blanca, pero el calzado ya ha dejado de ser deportivo, optando por unos zapatos marrones de piel que en conjunto le otorgan un aspecto más elegante. *Terry* sigue siendo el mismo de siempre, conserva todas sus técnicas a excepción de *Raising Tuckle,* que ha pasado a ser exclusivo del repertorio de golpes de su pupilo. Podremos disfrutar del nuevo especial incluido posteriormente en ***Capcom Vs. SNK***.

Ya cerrando el elenco de personajes tenemos a los jefes finales que aunque no se vean a primera vista en la lista de selección, si desplazamos el cuadro de selección más allá del final, descubriremos que son seleccionables desde el principio del juego:

**Grant:** Una montaña de músculos cuyo rostro cubierto por una diabólica máscara debe ocultar una temible apariencia dado lo salvaje de su técnica. Es un tipo que ha pasado toda la vida en el mundo de la lucha. Hay quien dice que su poder lo ha conseguido vendiendo su alma al diablo. Busca encontrar alguien más fuerte que él. Se dice que por donde pasa llegan los problemas, y es que hay ciudades que ha convertido en lugares fantasmas...
Al parecer tras este *KOF* es él quien mueve los hilos, aunque hay alguien más que está tras el torneo, su mejor amigo, *Kain*. Desde que este último se metió en el mundo de la mafia, *Grant* le sigue a todas partes. Debido a algún tipo de enfermedad, le queda poco tiempo de vida.
Su estilo de lucha es conocido como *Ankoku Karate* ("*Karate Oscuro*"), y no es para menos si tenemos en cuenta la forma de efectuar sus movimientos.

**Kain:** Es el hermano de la madre de *Rock*. *Kain* y su hermana *Meary* nacieron en los barrios pobres de *South Town*, donde lo pasaron muy mal. Para conseguir dinero con el que comer debía participar en peleas callejeras, y como lo hacía muy bien y además era muy atractivo, un alto jefe de la mafia llamado *Don Papas* le acogió como hijo de su grupo (entonces, *Kain* tenía tan sólo 8 años). 10 años después *Kain* se había convertido en el jefe de ese grupo mafioso. Tiene la idea de que aquellas personas que no ponen fuerza a la vida no son nada. Para él la libertad es conseguir las cosas con el propio esfuerzo de uno. Su meta es hacerse con el control de *Second South Town* (que así es como se llama la ciudad donde se desarrolla ***Mark of the Wolves***). Tiene en su poder un testamento que *Geese* dejó escrito antes de morir, pero desconoce el significado de las palabras que el antiguo magnate del hampa dejó escritas en él. Busca al heredero, su sobrino *Rock*, para llevarle consigo.

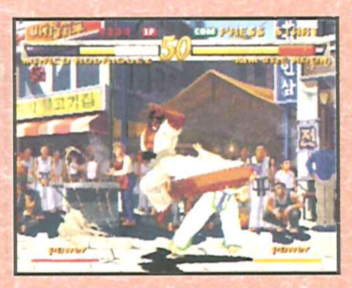
## ¿FUÉ ESTE EL CAMBIO QUE NECESITABA LA SAGA?

**Para muchos fue lo mejor que le pudo pasar a la saga *Garou*, para otros no ha sido más que un eslabón perdido entre un buen juego y un truño, y para el que escribe esto simplemente un juego de enfoque no muy acertado. Esto lo digo por dos motivos. El primero porque reducir la plantilla de 20 personajes que tenía el anterior *FF* a 14, con unos sistemas de lucha nuevos muy poco impactantes, no es una gran idea en los tiempos que corren. Por otra parte, este salto en el tiempo habría sido perfecto para aplicarse a una nueva saga *KOF*, y no a un juego básico de 1 contra 1, que es un elemento ya muy quemado. Si todos estos personajes se hubiesen usado junto a otras nuevas generaciones en el clásico *Team System* de *KOF* seguro que el poco éxito obtenido por *Garou* habría tornado en una calurosa acogida por parte de los millones de fans de *KOF* de todo el mundo. Y ya de paso nos íbamos olvidando de ciertos personajes de *KOF*...**

**Mr.Karate**







Pasemos a comentar las excelencias del juego, pues lo que llama más la atención es su tremenda jugabilidad, que supera a la insuperable mostrada en títulos anteriores. Es increíble lo que llega a enganchar el juego, que desde mi punto de vista está a la altura de un ***King of Fighters*** o el ***Capcom Vs. SNK 2*** (a partir de ahí es cuestión de gusto).

Una novedad muy digna a tener es el sistema *T.O.P. SET!*. Se trata de un tercio de barra de energía que colocas sobre la barra de vida en el sitio que se desee (principio, centro o final). Cuando la barra de vida vaya por la zona donde hayas colocado el *T.O.P. SET!*, mientras la energía vital ronde esa zona se gozará de unas las siguientes ventajas: Ese trozo de vida se va recuperando poco a poco; se añade un ataque extra al repertorio de golpes (pulsando puño y patada fuertes); Dispondremos de un eficaz golpe nuevo que se efectuará pulsando el puño y la patada fuerte a la vez; Quitaremos más vida.

El momento de activarse el *TOP SET!* queda bien marcado, ya que el personaje estará brillando.

Otra gran novedad es el *JUST DEFENDED*, que consiste en cubrirse justo en el momento en que se vaya a recibir un golpe, con lo que se te recompensará con un poco de vida extra.

Cada personaje contará al rellenar la barra de power de dos especiales por lo menos que podrán ser más letales y largos si se rellena la barra dos veces hasta el máximo (*P-Power*), llegando a quitar la mitad de la vida. La forma de hacerlos es bien sencilla y se harán simples o potenciados pulsando botón de golpe débil o fuerte. Pero existen algunos luchadores capaces de ejecutar un tercer especial que se hará con la barra de power cargada al máximo. Hay una serie de personajes (no todos) que cuentan con un super ataque adicional, el cual variará de manera de efectuar su movimiento en relación con el personaje que se trate.

Cambiando de tema a la ambientación del juego, decir que como viene siendo acostumbrado los paisajes gozan de la belleza que marca la saga, optando por paisajes naturales, evitando en la medida que sea posible los fondos urbanos. Tan sólo existe uno en mitad de una calle llena de gente en la cual se pueden distinguir muchos luchadores de la compañía, todo un guiño de lo más entrañable para los más aficionados a los juegos de **SNK** (en realidad se supone que son fans haciendo *cosplay*, como otras veces).












*Bonita, aunque escueta plantilla. ¿Qué será de estos luchadorcillos en los próximos años?*

La música recrea una soberbia orquesta, como viene siendo habitual. Algunas pistas recordarán a otras ya escuchadas anteriormente y la música de selección de personaje será la clásica disfrutada desde los comienzos de la serie. Atentos también al tema de *Rock*, parodia del famoso "*Children*" de *Robert Miles*.

No faltarán las sorpresas en el juego en **DC**. Desde el principio se incluye una galería de imágenes donde se recogen bocetos e ilustraciones sobre los personajes y cuando veamos un final no solo quedará grabado para verlo cuando deseemos sino que según lo bien que hayamos jugado seremos recompensados con nuevas ilustraciones que irán rellenando un extenso *Art Work* que sin duda harán que nos acabemos el juego las veces que haga falta hasta completarlo, alargando su duración de una forma bastante considerable.

En definitiva, algunos pensarán que no tiene demasiados personajes para lo que viene siendo habitual últimamente, también puede ser criticada su escasez de velocidad... yo prefiero pensar en que es mejor la calidad a la cantidad y en este caso todos los personajes gustan y divierten mucho. En cuanto a la rapidez con la que se desplazan los mismos se ajustan a patrones reales con una calidad suficiente de *frames* que otorgan suavidad a los movimientos, dejando de lado las desorbitadas velocidades sólo aptas para los que quieran jugar a lo loco o tengan los reflejos "hiperdesarrollados" de tanto jugar a este estilo de *arcade*.

***Garou Mark of The Wolves*** es un título más que recomendable, imprescindible para los amantes del imperecedero género de la lucha al estilo *One Vs. One*. Por supuesto, en *2D*.

**Endimión**
*EndiCharlie@hotmail.com*

*Datos de historias y perfil de los personajes suministrados por Mr.Karate y Silvercat.*



## ALGO SOBRE GAROU

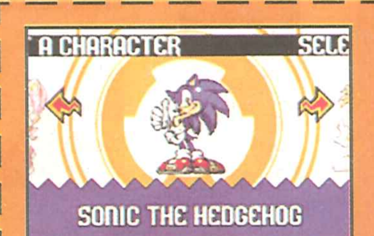
***Garou, Mark of the Wolves*** vio la luz en el mercado del salón recreativo japonés el 26 de Noviembre de 1999, cuando la compañía **SNK** se empezaba a tambalear. No son pocos los datos que quedaron abiertos en la historia, dejando bien clara la idea de que se trataba de una nueva saga a seguir en sucesivos años, cosa que por ahora ha quedado estancada. ¿Sacará **SNK NeoGeo** la nueva entrega? Por ahora este primer capítulo de *Garou* ha visto la luz únicamente en **Neo·Geo** cartucho (25 de Febrero del 2000) y en **Dreamcast** (27 de Septiembre del 2001). Crucemos los dedos...





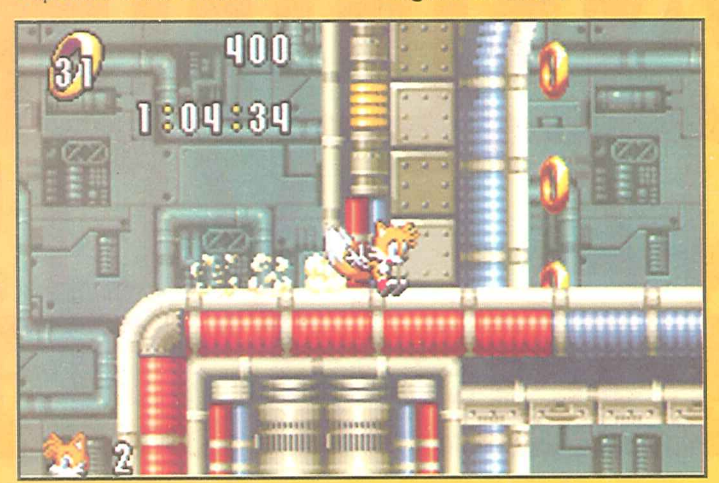


La mascota de Sega en una consola que no es de Sega... ¡uh... ah...! ¡Dios mío...! ¡El mundo del videojuego ya nunca será el mismo!




*Sonic, Tails, Knuckles* y *Ami* son los protagonistas seleccionables (al menos de entrada) en la versión para **GBA** del conocido plataformas. Un título que os aseguramos vale la pena, ya que es el mejor ***Sonic*** en 2D.

Parece ser que lo más notorio de este lanzamiento para la prensa en general, fuera de hacer constancia de la calidad del producto en sí, es matizar por encima de todo el detalle de que es un juego de **Sega** para una consola "ajena", y más aún de su antaño competidora **Nintendo**. Pero los más expertos en la materia sabrán que no es la primera vez, ni mucho menos, que **Sega** se mete en este tipo de fregados. Mirando un poco atrás salen no pocos títulos bajo esas circunstancias: ***Bank Panic***, ***Kendo*** y un buen montón de *arcades* para **MSX**, licencias como ***Out Run*** o ***Afterburner*** para la **PC Engine** de **NEC**, todo un juegazo como ***Sakura Taisen*** para **Game Boy Color** o incluso el mismísimo ***SONIC*** para la maravillosa **Neo·Geo Pocket**.

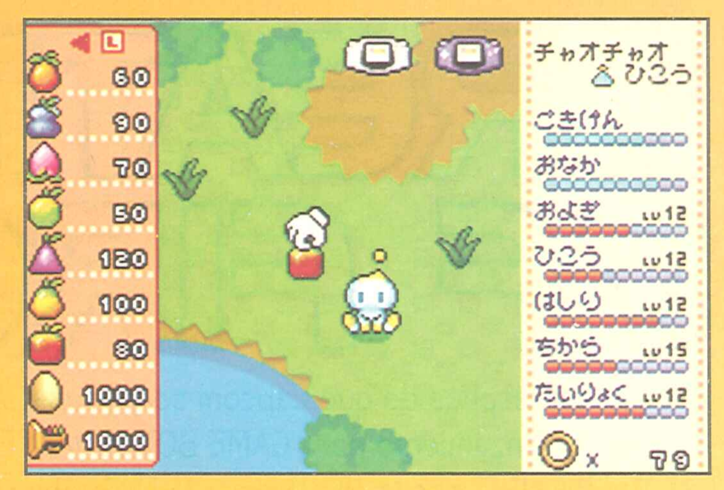



Centrándonos en el ahora, lo que **Sega** nos propone es disfrutar de nuestro erizo azul favorito en la todopoderosa **Game Boy Advance**. Esta pequeñaja, en un brevísimo espacio de tiempo está reclutando una cantidad increíble de grandes clásicos del videojuego, y claro está, la saga ***Sonic*** no iba a ser una excepción. Así pues, ***Sonic Advance*** es lo más parecido a lo que hubiese sido ver la mascota de **Sega** en la añorada **Super Nintendo**, luciéndose mejor que nunca (obviando, claro está, los maravillosos ***Sonic Adventure***) gracias al poderío técnico que el comprimido *hardware* de **GBA** es capaz de ofrecer. De impresión es ver cómo quedan los alucinantes efectos en *modo 7* en los decorados, que seguirán pasando por nuestros ojos con igual o más velocidad si cabe que en anteriores entregas.

Claro está que la metodología de juego no ha variado un ápice, estamos ante un ***Sonic*** puro y duro. El *arcade* de plataformas por excelencia (con permiso de nuestro amigo ***Mario***) cuenta ahora con nuevas

opciones gracias a las plausibles posibilidades de la pequeña *32 bits* de **Nintendo**. Las posibilidades *multiplayer* se vuelven a abrir como ya vimos en su día en la memorable segunda entrega de ***Sonic*** en **Megadrive**, y más aún con la posibilidad de que 4 jugadores compitan en sus respectivas consolas con un sólo cartucho. Esto será todo un aliciente cuando nos cansemos del modo aventura para un sólo jugador... si es que llegamos a hacerlo, porque la jugabilidad se ha depurado hasta puntos insospechados. Digamos que se ha recogido lo mejor de cada título de ***Sonic*** y se ha depurado para hacer un juego digno del décimo aniversario del erizo más famoso del mundo (*Espinete*... no me mires así...), dejando claro que se trata de un cartucho diseñado desde un principio específicamente para esta consola, con todo lo bueno que ello conlleva.

Como personajes jugables tendremos a *Sonic, Tails, Knuckles* y *Amy*. Podremos verlos a todos con el look agresivo que ya se mostrase en las recientes entregas para **Dreamcast**, haciendo sus virguerias de siempre más las nuevas habilidades que pudimos ver en el ya clásico ***Sonic Adventures 2***, pudiendo realizar incluso asombrosos "*rail-grinds*" con el skateboard al más puro estilo *Tony Hawks*, aparte de ir superando un looping tras otro y batiendo todos los records de velocidad, especialidad de siempre de nuestra querida mascota. Y todo ello amenizado por una banda sonora que supera con creces a la mayoría de músicas que hemos oído en la portátil, de las que verdaderamente levantan el ánimo y nos lanzan aún con más ganas en pos de vencer (por enésima vez) al orondo *Eggman* (léase *Doctor Robotnik*).




## COMPOSICIÓN DE LAS FASES






No hay que decir mucho viendo estas imágenes, que dejan bien claro que tras comenzar el recorrido por las fases típicas iremos persiguiendo a *Eggman* hasta cada uno de sus escondites. Destacaremos una vez más la fase *pinball* y los golpes especiales que nunca antes tuvieron en un ***Sonic*** *2D*.



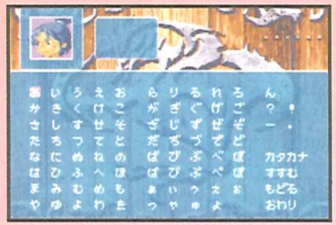

***Dentro del parque Chaos podremos seleccionar mini-juegos como el de la imagen de arriba. En este tendremos que recordar las parejas acertadas. También podremos jugar a un especie de piedra-papel-tijera. Si hacemos bien estas pruebas, los Chaos estarán más contentos, creciendo mejor y más sanos.***

La unión entre **Sonic** y **Game Boy Advance** va a levantar verdaderas pasiones. Ciertamente, con títulos como ***Super Mario Advance 2*** o el que ahora nos ocupa, la pequeña gran portátil de *32 bits* se hace imperativamente imprescindible, siendo ya de por sí el sueño hecho realidad de muchísimos jugadores amantes de lo clásico y del poderío de los juegos bidimensionales. Y si no está aún en vuestras estanterías, id atando los botines... ¡porque ***SONIC ADVANCE*** llega!

**Spidey**
*joserparker@eresmas.net*

# BREATH OF FIRE II GBA





Muy poco después de que Capcom sorprendiera a propios y extraños con el lanzamiento para GAME BOY ADVANCE de su legendario BREATH OF FIRE, nos vuelve a dejar la boca abierta con su continuación.




Todos los que con suma tristeza dijimos adiós con la manita al estilo más clásico de *RPG* cuando se anunció que ***LUFIA*** sería el último juego que saldría en España para **Super Nintendo** (tanto de *rol* como en general) estamos de enhorabuena. Ahora, el hacernos con una **Game Boy Advance** es la excusa perfecta para poder volver a disfrutar de estos clásicos juegazos de aventura, teniendo en cuenta el revitalizador *software* que está recibiendo masivamente esta consola.

Días atrás, **Capcom** lanzó el primer ***Breath of Fire*** (juego cuya original versión inglesa fue programada por **Square Soft**) para **GBA**, siendo una conversión directa de su homónimo para **Super Nintendo**. Ni más ni menos que eso mismo es lo que vamos a encontrar en esta segunda parte, puesto que ***Breath of Fire 2*** para **Game Boy Advance** es un verdadero calco del *RPG* que encandiló a más de un usuario del "*cerebro de la bestia*".



En la portátil viviremos en la piel del aventurero *Ryu*, el cual junto con su amigo *Bo* viven como "*rangers*" (no, no tienen nada que ver con *Chuck Norris*). Tras haber descubierto que un gigantesco demonio subterráneo intenta devorar el mundo, *Ryu* se propone que su fin debe ser el acabar con él y con los secuaces que está usando para tal maldad. Ciertamente, el argumento es mucho más profundo de lo que ahora os estoy contando, con bastantes personajes con los que interactuar y muchos lugares por visitar, pero mi opinión es que el argumento de un *RPG* te lo debe contar el propio juego... así que a jugar, que es así como se disfruta una buena historia ;)

Entrando un poco más en detalle, en ***Breath of Fire 2*** podremos encontrar aproximadamente nueve caracteres con los que luchar. Aparte, también están los famosos carpinteros que tanto dieron que hablar en las versiones para **Super Nintendo**, los cuales construirán un pueblo ideal a nuestros propósitos, pudiendo nosotros invitar a la gente para que resida en él. Así, estos residentes realizarán más adelante una tarea especifica para nosotros, ya sea dándonos pistas y ayudas o abriendo una determinada tienda. Por otro lado, al más puro estilo ***Suikoden***, también existen ciertos personajes secretos terriblemente difíciles de encontrar, los cuales cuanto más complicado esté el conseguirlo, más útiles son.

Otro detalle interesante es que nuestras actuaciones tienen especiales repercusiones en el desarrollo del juego, por lo que tendremos que tomarnos muy en serio nuestras decisiones y respuestas a las preguntas de los variopintos personajes.
















*Breath of Fire 2*, valorado en su justa medida, pudo ser una auténtica obra de arte en la consola que lo vio nacer. Ahora, en nuestra querida **Game Boy Advance**, vuelve con fuerzas renovadas presumiendo de todas y cada una de las excelencias técnicas de las que ya hacía gala en su primera aparición.



Gráficos increíblemente vistosos, una música sorprendente (y que para nada suena al estilo "lata" al que **Capcom** malamente nos estaba acostumbrando) y una jugabilidad a prueba de bomba. Aquí no se trata sólo de un *RPG* en el que tengamos que combatir y combatir sin parar (en los excelentemente desarrolladas peleas por turnos), sino que posee una historia muy envolvente, llena de actividades extra que despiertan más de un aliciente a la hora de encontrarlas (seguro que os gustará la pesca), atiborrada de mazmorras estupendamente bien construidas, y encima todo ello inundado de un humor bastante sanote.



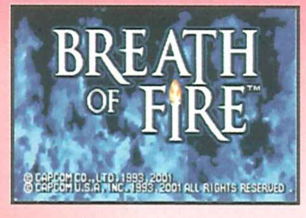

Sin duda alguna, **Capcom** está jugando un papel muy importante en el éxito de **Game Boy Advance**. Después de demostrar que en este soporte es el rey del *arcade* con títulos de la calidad de ***Final Fight One*** o ***Super Street Fighter 2 Revival***, deja bien claro que ahora mismo son los dueños y señores del clásico y más querido género *RPG*. Que sigan así, porque con obras como ***Breath of Fire 2*** el apoyo de los usuarios lo tienen ganado.

*Chapeau!*

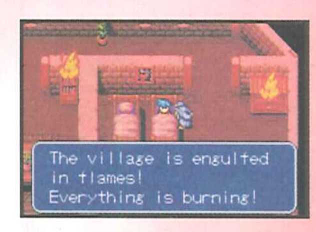
**Spidey**
*joserparker@eresmas.net*

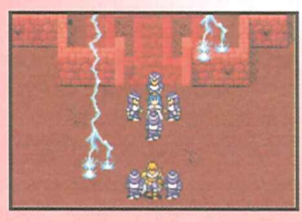


## BREATH OF FIRE VERSIÓN USA Y PAL





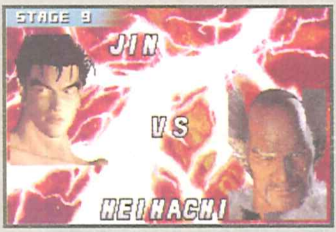



***La primera parte de Breath of Fire también ha salido para Game Boy Advance y de hecho ya están disponibles las versiones USA y PAL traducidas al ingles.***
***Al igual que la segunda parte, los gráficos son idénticos a la versión de Super Nintendo, y como curiosidad decir que la primera entrega es de Square y Capcom.***




# TEKKEN ADVANCE

El niño pródigo de NAMCO se instala en Game Boy Advance... ¿Cómo un juego así puede versionarse para la portátil? Tekken Advance es la prueba: Todo es posible.

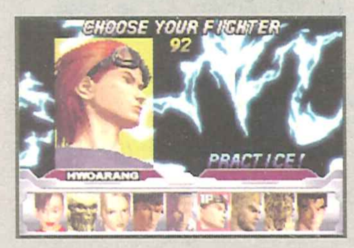


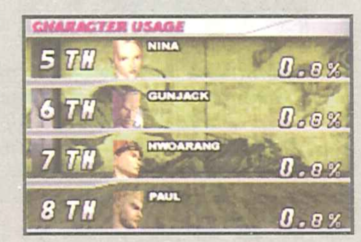

Cuando aún no nos hemos recuperado de la escabechina del ***KOF Ex***, nos encontramos con otro juego de buena idea pero mala realización.

Así es. ***Tekken Advance*** es una conversión visualmente fiel al juego original, aunque con muchos cambios tanto en jugabilidad como en la estructura del juego.

Además de carecer de *intro* alguna, llegamos a la pantalla de escasas opciones y, escojamos la que escojamos, tendremos que ir sin más remedio a la de selección de personajes, siendo aquí donde nos tiramos de los pelos por vez primera. Sólo nueve personajes iniciales: *Xiaoyu, Yoshimitsu, Nina, Law, Gunjack, Hwoarang, Paul, King* y *Jin*.










Ciertamente todos ellos tienen sus ataques, pero la manera de realizarlos dista bastante de la versión *Arcade*/***PSX***/***PS2***. Con sólo un botón para patadas, otro para puños, y otro para las llaves, nos metemos de lleno en un juego en el que nos apalearán más de una vez sin dejar siquiera que caigamos al suelo.

Dependiendo de la fuerza con que pulsemos cada botón será flojo o fuerte, como ya ha ocurrido con muchos otros títulos *Vs.* de consolas portátiles. El cuarto botón sólo se utiliza en el modo *3 vs 3*, un nuevo modo de juego exclusivo de esta entrega en el cual se mezcla el modo *tag* del ***Tekken Tag Tournamente*** y el de ***KOF*** (por equipos). Es decir, cambiaremos en cualquier momento de personaje, pero podremos hacerlo hasta dos veces, puesto que llevaremos a 3 personajes. Lo malo de este modo es que al haber sólo 9 personajes disponibles muchos se repetirán hasta la saciedad cuando luchemos contra la máquina. En el modo "historia" jugaremos 9 rondas hasta llegar al enemigo final: *Heihachi Mishima*. El abuelete de *Jin* aparece para zurrarnos







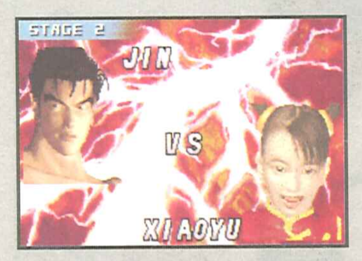























bien, ya que el recorte de personajes ha sido tan grande que ni siquiera han puesto al jefe final original...

Lo que aún desconozco es si puede seleccionar a *Heihachi* (que hace las veces de enemigo final aquí), ya que me lo he pasado varias veces y no aparece ni pa Dios. Si alguien sabe cómo, que me lo haga saber, ^_^*U*.

Otros aspectos a destacar es la adaptación de la banda sonora original, perfectamente reconocible en escenarios como el de *Law*, o apenas perceptibles como en el de *Jin*. Lo que sí es realmente bueno es el doblaje de las voces ,ya que son exactamente iguales a las del original, no las han cambiado ni un ápice y además están incorporadas con una muy alta calidad.

Naturalmente podemos olvidarnos de que los personajes lleven diferentes trajes, ya que aquí todos llevan el primer traje del *arcade* original pero según qué botón pulsemos, cambiará de color (cada uno tiene 3 posibles).

Otro dato negativo es el *zoom* que tiene, bastante feote. Se pixeliza demasiado cada personaje y a veces no vemos más que un saco de cuadrados







del que sale un puño y pega a otro saco (espero que entendáis a lo que me refiero). Y bien, ahora diréis "¿y los gráficos?" A eso iba ahora mismo.

No podía dejarme el apartado gráfico a un lado puesto que es lo que nos entra por los ojos al jugar, y si cierto es que cuando llevas un rato te acostumbras a los gráficos "convertidos", no puedo dejar de mencionar que son semejantes a lo visto en su día en el ***Killer Instinct*** de ***Super Nintendo***. Renderizados y con movimientos no muy fluídos. Además, podemos movernos por diversos planos pulsando *arriba-arriba* o *abajo-abajo* rápidamente, pero la verdad sea dicha, no sirve para nada, ya que como el oponente dé un golpe horizontal, nos lo comemos, ya que no escapamos lateralmente como sí ocurriría de verdad en un *3D*.

Como opinión personal, habría estado mucho mejor una adaptación en *2D* directamente, con sprites al estilo ***SF/KOF***, ya que éstas adaptaciones supuestamente fieles quedan visualmente bien, pero pierden jugabilidad y muy probablemente las











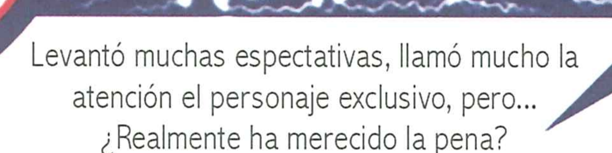


*intros* y los *endings* (como es éste caso).

Por lo general es un juego muy vistoso que proviene de una saga de sobra ya conocida, pero podría haber estado mucho mejor si se hubiesen preocupado de la jugabilidad más que de la apariencia, y sobre todo de la adictividad, que jugar una y otra vez y tener sólo el incentivo de un único personaje no seleccionable en un principio no es que enganche mucho...

**Clarens Advance**
*omegaclarens@hotmail.com*

# THE KING OF FIGHTERS EX NEOBLOOD



Levantó muchas espectativas, llamó mucho la atención el personaje exclusivo, pero... ¿Realmente ha merecido la pena?













***The King of Fighters EX NeoBlood*** es la apuesta de la novata compañía **Marvelous Entertainment** para la ***Game Boy Advance*** de **Nintendo** (consola en la que ya habían trabajado antes al hacer ellos el ***Love Hina***).

Este ***NeoBlood*** nos presenta el hueco que quedaba en la historia del año 98. Recordemos que el ***KOF '98*** es un *dreammatch* sin cronología, por lo que daba pie a una pequeña historia de la que hace gala este cartucho.

Comentando al nuevo personaje, *Moe Habana* es una adolescente con un estilo de lucha similar al de *Kyo*, y con unas intenciones no muy claras (no se desvela mucho en el argumento), que participa junto al propio *Kyo, Benimaru* y *Shingo*. Su aspecto es un tanto raro respecto a lo visto en los ***KOF***. Viste una minifalda de cuadros y pantalones ajustados debajo, con zapatillas y guantes de macarra, adornados con varios anillos en cada mano y una cadena en una de sus muñecas. A mí personalmente me parece bastante similar a *Akira*, la chica motorista del ***Rival Schools*** de **CAPCOM**. Respecto al resto de personajes, poco hay que decir, ya que están los de siempre más algunos de los que se estrenaron en el ***KOF '99***. De ellos hay uno por equipo (como *Chin, Yuri* o *Joe*) que sólo pueden ser seleccionados como *strikers*. Además contamos con la opción de *extra strikers* que ya vimos en el ***KOF '99 Evolution*** en la que nos irán apareciendo diversos personajes a medida que nos vayamos pasando el juego varias veces. Así nos aparecerán de *strikers* adicionales *K', Maxima, Vanessa,* etc.

También a la hora de obtener a los dos personajes secretos (*Iori Yagami* y *Geese Howard*) lo tenemos bastante fácil, ya que con que nos acabemos el modo historia un par de veces jugando medianamente bien, los tendremos disponibles para siempre a ambos lados de la interrogación del *random select*. Pocas veces fue tan sencillo...
























La jugabilidad de éste título es bastante similar a la adaptación a **PSX** del ***KOF '96***, es decir, faltan efectos de golpes por todas partes, los golpes en sí están mal ajustados y si encima a esto le añadimos el hecho de tener a los "destroza-fluidez-de-los-combates" (más conocidos como *strikers*) nos damos con un cartucho de gráficos muy vistosos pero jugabilidad realmente mala. Que con un *Power Wave* de *Terry* se pueda parar un *Haow Sho Koh Ken* de *Ryo* (el *DM*) me parece muy fuerte, pero que *Iori* te levante del suelo con su clásico *DM* y aunque lo esquives siga pegando al aire... me remató. Todo ello sin contar con que su otro *DM* (que estampa contra el suelo y luego levanta de un *uppercut* llameante) ahora se hace con el botón de puño. Increíble. Aún queda la duda de que sea un *bug* o que haya sido así adrede.

Entrando ya en el apartado gráfico, cabe decir que es bueno. Sin más. Los colores están bien puestos y las paletas acertadas, coincidiendo en cada momento lo que debería salir en pantalla. Los escenarios no tienen movimiento alguno, ya que poco más se debe pedir a una conversión pequeñita como esta (o al menos por ahora). Como curiosidad han incluido el campanario del ***KOF'99 Evolution*** y un escenario nuevo (que parece ser el *hall* de la *Geese Tower*) para el enfrentamiento con *Iori*. Mención aparte para la irreconocible *Geese Tower* que al final explota **-_-U** al más puro estilo *Blacknoah.*




COMMAND LIST IORI

百八式・闇払い

百弐拾七式・葵花 (3回連続入力)

弐百拾弐式・琴月 陰

Los personajes son exactamente iguales a sus versiones mayores, pero han perdido la gracia que tenían al ser *SD* en las entregas portátiles ya que, personalmente, prefiero mil veces un *SD* en estos juegos que una mera adaptación. Además podían haber usado la técnica de **CAPCOM**: simplemente copiar y pegar los personajes ya hechos de sus ***KOF-R*** de la ***Neo·Geo Pocket***.

Siguiendo con la jugabilidad cada personaje tiene sus movimientos de siempre (concretamente del ***KOF '99***) y se realizan igual salvo mínimas excepciones.

Ya comentando lo que hace el cartucho por sí solo, la dificultad es nula, pudiéndote pasar el juego en diez minutos sin pestañear y acabando con *supers* y todo. Los únicos que dan un poco de problemas son *King, Mai* e *Iori* (ni siquiera *Geese* que es el último). Parece que se quedan acongojados y ni se cubren de los





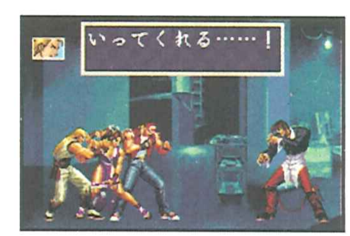

combos más sencillos. Por poneros un ejemplo, en un equipo liderado por *Terry* te puedes acabar el juego en unos 6 minutos sin cambiar de personaje ni usar *striker* siquiera.

Como datos curiosos, decir que este juego tiene el entono gráfico y escenarios del ***KOF '99***; los menús, demás interface y un escenario del ***KOF '99 Evolution***; y las paletas de los personajes y las melodías del ***KOF 2000***; por lo que tenemos un popurrí de tres pares de narices. Además el dibujo de selección de *Geese* no pega para nada en el entorno del juego (aunque no canta más que las caras de *Guy* y *Cody* versión *Zero* en el ***Final Fight One*** ^_^). A todo esto, llegando ya a las finales del modo *arcade*, además de tener que derrotar ¡3 veces! a *Iori* y a *Geese* (por separado), lo cual me parece de lo más pesado, vemos con que el *ending* se reduce a imágenes estáticas de los *sprites* de los personajes (respetando los colores que hayamos escogido, detalle a agradecer) y un texto que apoya un argumento más que soso.

Cosas a agradecer son el *autosave* que tiene el juego, que guarda automáticamente todos los datos o cambios que hagamos, así como los personajes que ya hayamos sacado o los puntos obtenidos (mucho mejor que los aleatorios del ***KOF '99***). También en medio del combate podemos pausar y mirar el *command list* de cada personaje, por si se nos ha olvidado cómo se hace determinado movimiento, algo que ya va siendo habitual en todos los juegos *Vs*.

En definitiva y a opinión personal, si eres un fan de la saga ***KOF***, hazte con él. Si no lo eres, muchos otros serán mejores, ya que el único aliciente que tiene éste es el ir sacando secretos, porque por lo demás...






## EL NUEVO PERSONAJE: MOE HABANA




***Lo vimos, lo analizamos, lo manejamos y ahora al fin lo podemos juzgar. Moe es un personaje poco original como luchador, aunque con una mezcla de habilidades vistas que, de aparecer en un buen juego, harían de ella un luchador más que útil.***







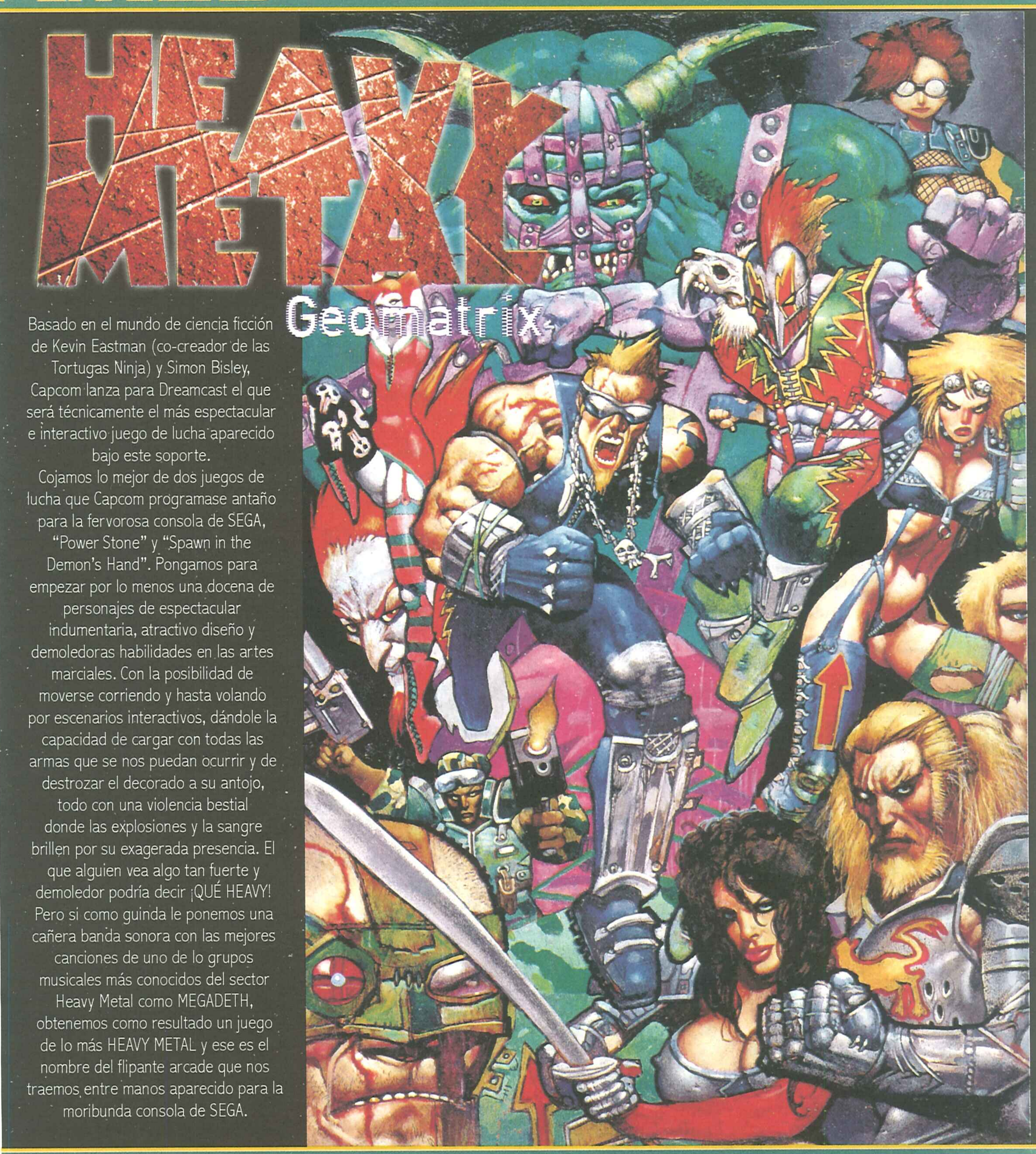






**Clarens Advance**
omegaclarens@hotmail.com

***Notas de Mr.Karate:*** *Os recuerdo a los interesados en este* ***KOF*** *que se puede adquirir una versión del juego en un pack especial junto a una* ***GameBoy*** *con el logo del* ***NeoBlood*** *y los símbolos de Kyo e Iori. Además, hay que destacar que este es el primer juego de* ***GameBoy Advance*** *que alcanza los 256 Megas.*




Basado en el mundo de ciencia ficción de Kevin Eastman (co-creador de las Tortugas Ninja) y Simon Bisley, Capcom lanza para Dreamcast el que será técnicamente el más espectacular e interactivo juego de lucha aparecido bajo este soporte.

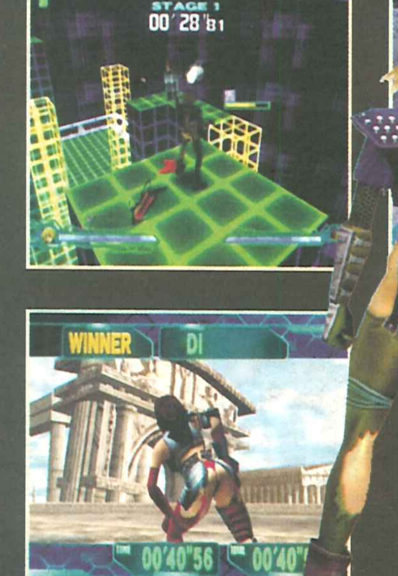
Cojamos lo mejor de dos juegos de lucha que Capcom programase antaño para la fervorosa consola de SEGA, "Power Stone" y "Spawn in the Demon's Hand". Pongamos para empezar por lo menos una docena de personajes de espectacular indumentaria, atractivo diseño y demoledoras habilidades en las artes marciales. Con la posibilidad de moverse corriendo y hasta volando por escenarios interactivos, dándole la capacidad de cargar con todas las armas que se nos puedan ocurrir y de destrozar el decorado a su antojo, todo con una violencia bestial donde las explosiones y la sangre brillen por su exagerada presencia. El que alguien vea algo tan fuerte y demoledor podría decir ¡QUÉ HEAVY! Pero si como guinda le ponemos una cañera banda sonora con las mejores canciones de uno de lo grupos musicales más conocidos del sector Heavy Metal como MEGADETH, obtenemos como resultado un juego de lo más HEAVY METAL y ese es el nombre del flipante arcade que nos traemos entre manos aparecido para la moribunda consola de SEGA.









Tras cargar el juego, una vez pasada la bonita intro que da presentación y lucimiento de los personajes, nos encontramos con el modo *arcade* ya conocido por aquellos que jugaron a la recreativa. Podremos elegir al personaje deseado entre 4 tríos de luchadores que paso a citar a continuación:

**818 Stompers:** Compuesto por *Hound*, con una apariencia muy de "prota" vestido con cueros y gafas de sol. *Slash*, una motera rubia con pinta de macarra y grandes pechos. Y *Zeus*, un bruto enmascarado de corpulentos músculos.

**911 Elite to Project and Serve:** Compuesto por *Sarge*, un negro con pinta de co-protagonista. *Cassey*, una jovencita con gafitas de apariencia ágil y rápida. Y *Stab*, un bestiajo cuyo equipamiento le otorga un look a lo *ciborg*.

**707 Metal Heads:** Compuesto por *Duke*, un madurito caballero medieval con un espadón muy al estilo ***Soul Calibur***. *Di*, una super tetona de exuberantes curvas. Y *Lance*, un rubito guaperas la mar de ágil con la espada.

**323 Agents:** *Phantom*, con un look muy a lo *Demitri* del ***Darkstalkers*** posee la apariencia más maliciosa del elenco. *Mayfly*, la chica más bella del juego vuela con más estilo que ninguno. Y *Talbot*, un cornudo con máscara cuya musculatura y tono verdoso de piel le da un cierto parecido al Increíble *Hulk*.

En el *modo historia* habrá escenarios en los que tengamos que luchar con más de uno, y si alguien pulsa *start* en el otro mando podrá luchar contra o con nosotros jugando un modo historia cooperativo a pantalla partida, resultando todo un espectáculo ver 4 tíos simultáneos destrozando el escenario empleando todo tipo de explosivos y proyectiles.

Pero si eso parece divertido esperaros a la gran novedad. El ***Chaos Matrix*** es un exclusivo modo de juego que se ha incluido en la versión **Dreamcast** y que no existe en la versión recreativa. Este no es otro que una copia del *VR Missions* del ***Metal Gear Solid*** en el que podremos destrozar parte de los laberintos y volar sobre los mismos para perseguir o huir del enemigo. Al principio de cada misión se nos darán unos objetivos a cumplir para poder culminar con éxito cada misión. Según sea esta deberemos encontrar las llaves para salir de la zona, pudiendo escondernos de los enemigos o plantarles cara (en algunas se nos exige que los eliminemos). Tendremos varias campañas a elegir, y cada una de ellas nos ofrecerá fases con misiones la mar de divertidas.

La verdad es que **Capcom** no deja de sorprender al mundo con buenos juegos de lucha, y con este título se ha lucido para bien, pues las posibilidades de lucha que encierra se desbordan ante todo lo visto hasta ahora en juegos de lucha *3D*. No sólo se puede luchar sin armas con un uso preciso y potente de las extremidades, si no que además puedes usar el decorado para esconderte,



defenderte o sorprender a los rivales. La posibilidad de correr hacia cualquier dirección, dar grandes saltos y volar por los escenarios, permiten que se puedan saborear a fondo los mismos. Pero si encima le endiñamos a los personajes un extenso repertorio de armas... ya es el remate hacia el combate perfecto.

Cada luchador empezará con una sola arma blanca o de fuego que podrán gastar o perder combatiendo. En el escenario irán apareciendo armas de todo tipo como sables de acero o de luz, metralletas ligeras y pesadas, lanza cohetes con varias modalidades de misiles teledirigidos, lanzallamas, granadas, minas, etc. Incluso podremos coger un control remoto en el que podremos disparar a nuestro enemigo rayos desde satélites, apuntando con el cursor.

Los personajes pueden mantenerse unos segundos planeando en el aire, pero podrán equiparse con propulsores en la espalda que les permitirá permanecer en el aire más tiempo. Se podrá llevar más de un arma, como un arma blanca en una mano y una de fuego en la otra.

El control es sencillo, teniendo 3 botones para golpes y ejecución de combos, uno para saltar, otro para correr o planear y uno para seleccionar al enemigo similar al del ***Spawn in the Demon's Hand*** pero mucho más suave y maniobrable. Bastante más sencillo y sobre todo divertido de jugar.

Gráficamente puedo deir que son una maravilla las texturas de los personajes y escenarios. Destacaré también la animación de las olas del mar y la iluminación.

Pero el apartado más fuerte sin duda alguna es el sonoro, y esto se debe a las brutales canciones interpretadas por *Megadeth*, que desprenden energía y animan el espectáculo hacia límites insospechados.

De la historia decir que se desarrolla en un futuro donde el mundo entre la fantasía y la realidad es muy delgada. Los humanos

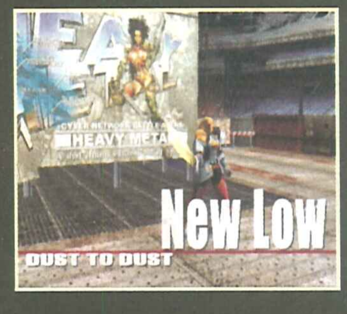





escapan de la realidad y viven sus vidas dentro de un mundo virtual llamado *Geomatrix*.

A decir verdad **Capcom** ha desarrollado una idea de juego que está a caballo entre ***Spawn*** y el ***Power Stone***, aunque han superado (y con creces) sus predecesoras creaciones. No hay nada más divertido o espectacular en el género. No es de extrañar que en la casa de quienes tengan este gran juego la **Dreamcast** siga viva. Juegos así son los que la mantienen a salvo de la desaparición.

**Endimion**










# TOMATO ADVENTURE






Nada de bravos guerreros de imponente pose y gigantescas espadas... ¡Abajo las hermosas princesas raptadas con oscuros propósitos...! ¡Desapareced, enemigos terroríficos babeantes de sangre...! ¡Desde ahora tu misión será salvar el Reino de los Tomates usando un yo-yo como arma ^o^!





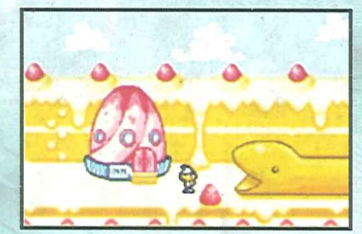
Desde la salida de **Game Boy Advance** ha proliferado una gran cantidad de videojuegos del género *RPG* que, si bien son en su mayoría *remakes* o secuelas de juegos aparecidos en otras plataformas como ***Breath of Fire*** y ***Lunar Legend***, son uno de los platos más apetitosos de la pequeña portátil. Sin embargo, parece que **Nintendo** ha abierto los ojos a nuevos títulos exclusivos para esta consola, y es de agradecer que pronto podamos contar con algunos juegos tan esperados como ***Golden Sun, Magical Vacation*** y este divertidísimo ***Tomato Adventure*** de **Alphadream**.



La historia de ***Tomato Adventure*** nos mete en la piel de *Demiru*, un chico de 8 años natural de *Koboro Village*, uno de los pueblos del *Ketchup Kingdom* donde todos los habitantes son niños. *Pasaran*, la mejor amiga del prota, es raptada por *Abira,* uno de los gobernadores del reino, y *Demiru* deberá salvarla atravesando las seis regiones de las que consta *Ketchup Kingdom*. En su camino se encontrará con lugares propios de cualquier *RPG* (véase montañas, prados..) y con otros menos comunes, como por ejemplo una isla en la que todos sus habitantes son fans del *Rock 'n roll* (yeah! ^o^).

Cada isla del reino está gobernada por un esbirro de *Abira*, los llamados









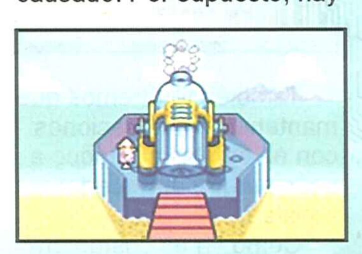
"*Super Kids*", un grupillo de malos que más que miedo dan ganas de achuchar, y que poseerán las legendarias "*Toys Parts*", necesarias para salvar al reino y a los tres pequeños tomatitos *Tomakii, Rettoma* y *Tomagreen*.

El sistema de batallas se nos antoja, en principio, similar al de cualquier otro *RPG*, pero aporta una divertida y curiosa variante: En lugar de armas utilizaremos "*Gimmicks*". ¿Y qué son los *Gimmicks*? Pues instrumentos normalmente poco bélicos tales como yo-yos o imanes, que para ser usados necesitarán de nuestra pericia aporreando los botones para incrementar el daño causado. Por supuesto, hay muchos *Gimmicks* diferentes en el juego, algunos de ellos secretos o en forma de tesoros escondidos.









En cuando al apartado gráfico del mismo, estamos ante un jueguecillo realmente simpático, colorista y atractivo con una estética con reminiscencias al ***Paper Mario.*** Por supuesto, como en todo buen RPG, *Demiru* cuenta con un plantel de aventureros que se irán uniendo a su grupo conforme avanza la aventura. *Alesa*, una chica con afinidad por los aparatos electrónicos, *Sufubii*, una rana muy bien vestida y *Hanzo*, un famoso inventor de *Gimmicks* nos ayudarán a salvar a nuestra simpática amiga. Por otro lado el diseño de los bichejos es tan adorable que sentirás unas ganas terribles de acariciarlos, por muy malos que pretendan ser (mis prefes son los tres tomatitos *Tomakii*, *Rettoma* y *Tomagreen*, son tan monooooooos ^__^).

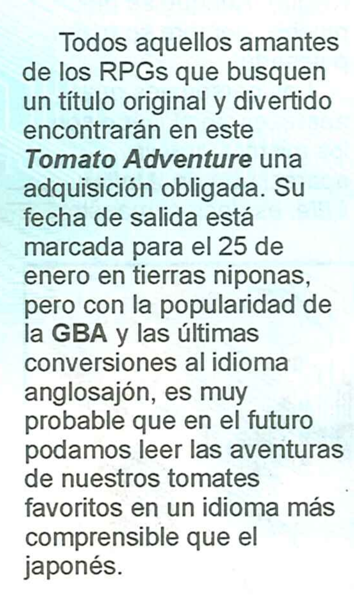




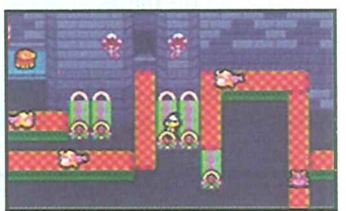
Además, el juego consta con la posibiiidad de multijugador gracias al cable *link*, con el que accederemos a un minijuego de cartas basadas en los *Gimmicks* que poseamos, y con el que podremos ganar o perder accesorios para nuestras partidas en solitario.







Todos aquellos amantes de los RPGs que busquen un título original y divertido encontrarán en este ***Tomato Adventure*** una adquisición obligada. Su fecha de salida está marcada para el 25 de enero en tierras niponas, pero con la popularidad de la **GBA** y las últimas conversiones al idioma anglosajón, es muy probable que en el futuro podamos leer las aventuras de nuestros tomates favoritos en un idioma más comprensible que el japonés.







*Watashi ha koneko naniramasu -nyaa*

**Nami the Tomato Kitty =^__^=**
*Nami@megamultimedia.com*




# Hermina and Culus

Gust se ha hecho famosa en el mundo de los videojuegos por su saga "Atelier", aparecida ya en numerosos formatos, como PSX, PS2, Game Boy o WonderSwan. Esta vez le toca el turno de nuevo a la PS2 con el título Hermina y Culus, un juego de aventura-conversacional.

En este juego se cuenta una historia aparte de la saga original. La época, lugar y los personajes están basados en el último título de esta saga "***Lilie no Atelier***" (*Atelie of Lilie*). Los protagonistas de esta entrega son *Hermina* y un ser creado por la magia de alquimia llamado *Culus* (con forma de niño). *Hermina* es un personaje que aparecía en la anterior parte como una de las niñas que acompañaba a su maestro y a *Lilie* desde la ciudad de *Kentnis*, la ciudad de la alquimia. *Hermina* es conocida como un genio de la alquimia junto con su amiga *Ingrid* (pero esta última posee menos dotes para la magia). Aunque se quieren mucho, siempre se están peleando.

Los personajes que aparecen en el juego son los mismos que ya aparecieron en ***Atelier Lilie***, es decir el maestro *Dornie*, *Lilie*, su amiga *Ingrid* y todos los demás que viven en la ciudad.










El juego consiste en ir enseñando a *Culus* palabras y a relacionarlo con la gente de la ciudad, para que poco a poco aprenda y se comporte como una persona real. Su aspecto está diseñado por *Hermina*, que tomó como modelo a los duendes que *Lilie* contrataba como ayudantes.

Al principio del juego, para *Hermina*, *Culus* no es más que un objeto de investigación y no posee ningún tipo de sentimiento, pero al ir relacionándolo con las personas y al aprender palabras, se irá comportando con más normalidad.

También tendremos que mantener conversaciones con él, con las que poco a poco surgirá una fuerte amistad.

Como ya es costumbre en esta saga, la acción del juego estará representada a modo de ilustraciones que mostrarán a los personajes y los paisajes. Mediante menús tales como cambiar de lugar, hablar, mirar, etc... tendremos que ir avanzando por las distintas localizaciones del juego.

Igual que en las anteriores entregas, el juego avanza por días. Todas las mañanas *Culus* saldrá a la ciudad, enviado por *Hermina*, para que se relacione con gente y aprenda cosas nuevas.












Al principio del juego *Culus* tendrá muy poco vocabulario, que tendremos que ampliar relacionandonos con los personajes que encontraremos dentro de la ciudad, y ayudandolos en sus problemas podremos protagonizar eventos relacionados con cada habitante (algunos estarán ocultos), y así podremos disfrutar de las excelentes ilustraciones que posee este juego.

Cada día sólo podremos mover a *Culus* hasta un máximo de cinco veces. También es importante fijarnos bien en su fuerza, ya que cuando se le agote tendremos que volver a la casa para recuperarla y perderemos los movimientos que nos quedarán ese día. Hay que tener en cuenta el tiempo y la distancia a la que queremos llegar para que esto no ocurra.








Cuando entremos en las conversaciones o a la mitad de los eventos, se irán marcando en verde las palabras que no conozca *Culus*, y tendremos que recordarlas he intentar aprenderlas de otros ciudadanos aumentando su vocabulario.

Cuando llegue el atardecer *Culus* tendrá que volver a su casa donde le espera *Hermina* para conversar. En esta parte del juego tendremos que ir combinando las palabras que hemos aprendido y mantener una conversación lo más real posible. Igualmente en esta parte del juego podremos aprender nuevo vocabulario e incluso podrán aparecer eventos. En estas conversaciones, a diferencia de las realizadas a los habitantes de la ciudad, *Herminia* irá tomando distintas poses y expresiones de cara según lo que le digamos, e incluso podremos llegar a ver videos especiales si logramos dar con la conversaciones más apropiadas.

***Hermimia y Culus*** desgraciadamente es un juego imposible de jugar si no tenemos grandes nociones de japones y es muy poco probable que se atrevan a sacarlo de su país de origen... aunque todo puede ocurrir.

La fecha de salida a la venta fue el 20 de Diciembre del 2001 al precio de 3.980 ¥.



# Card of Destiny

Card of Destiny es un juego de Dreamcast basado en el título aparecido el pasado año para PC bajo el mismo nombre. La encargada de la realización de este título es Ahbel, compañía no muy conocida en el sector de las consolas.

Este juego es un *RPG* de cartas en el que los naipes tienen una fuerte influencia en la historia y sistemas de juego.

El productor ***Card of Destiny*** es *Hiroyuki Kanno* (*Tantei Shinji*), el diseño de personaje es de *Doren Cherry* y las ilustraciones de las cartas están realizadas por *Jyun Futaba*.

**HISTORIA**

En un continente llamado *Resiina*, existen conflictos entre *Roahna* (un país situado al oeste del continente donde creen en la existencia de un dios llamado *Roafihna "el Creador"*) y el reino *Voldo* (situado al este del continente, donde creen en un dios llamado *Volstat "el Destructor"*).

El reino *Voldo* se estabilizó cuando una de las ciudades autónomas al este del continente de *Roahna* fue dominada por unos creyentes de la religión del dios *Roafihna*. El reino está dominado por el rey *Vinsferto*, quien tiene la marca del descendiente del dios de la destrucción. Varios años después de que el reino *Voldo* se estabilizase, consiguió tener bajo su dominio a la mitad este del continente, donde está el gran río *Halwatart* que es muy importante para el comercio. Por lo que al verse lo suficientemente poderosos comenzaron su invasión con el fin de acabar con el reino de *Roahna*, su antiguo rival.

Para recuperarse de los daños causados ante los soldados del reino *Voldo*, *Roahna* urgentemente busca soldados y caballeros para su ejército. Entre uno de estos soldados de caballería "*Ahlmaty*" se encuentra *As Rijeld*, el protagonista del juego.

*As* siempre soñó con ser un caballero, por lo que su hermana y él intentaron realizar con éxito la prueba de acceso al ejército. A mitad de las prácticas, dentro de un laberinto *As* encuentra una misteriosa carta. Esto fue el comienzo para cambiar el destino de *As* y el futuro del *Roahna*...



**SISTEMA**

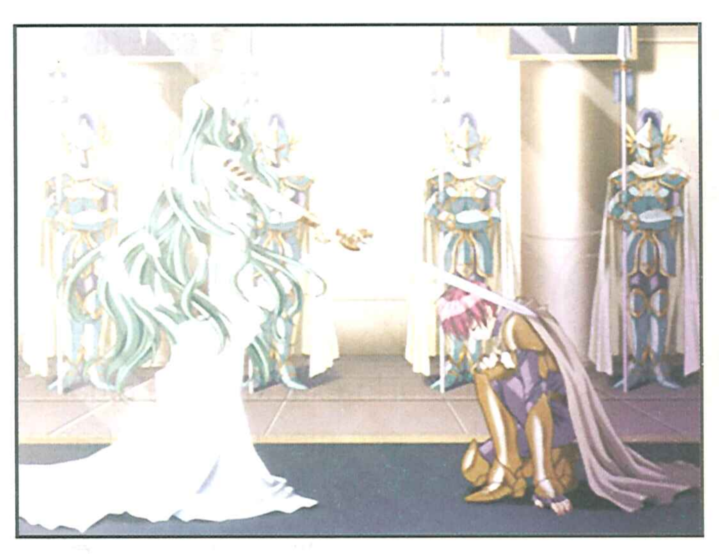
El juego está dividido en dos partes, una es la de aventura y otra laberíntica.

En la parte de aventura tendremos que avanzar por la historia entrando en diversas situaciones y eventos, y cuando comience alguna guerra entraremos en la parte del laberinto. Cada vez que acabemos con un laberinto cambiará la situación de la guerra y comenzarán nuevos eventos.

En la parte de los laberintos, a base de combatir contra enemigos tendremos que hacer aumentar al protagonista







de nivel. Las luchas de ***Card of Destiny*** no se realizan de la forma habitual de los *RPG*s. En este juego combatiremos utilizando barajas de cartas, emulando con ellas los golpes y magias de los personajes.

Durante el combate podremos elegir entre varias opciones como atacar, huir, defender...

**GUARDIA**

En este juego existen unas cartas llamadas *Guardia* que son consideradas como la fuente de poder.

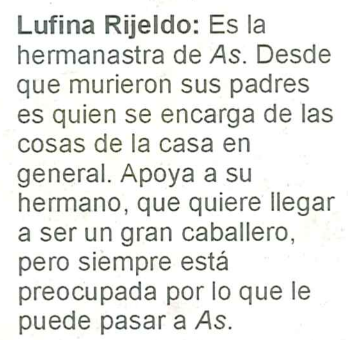
Estas cartas tienen varios usos en el juego, ya que según la combinación de lo que tenga equipando el personaje podremos crear armas especiales, conseguir *bonus* a la hora de subir el nivel, *bonus* en los *status*, utilizarás como objeto mágico de ataque, curación... incluso pueden ser la clave de la historia si en ciertos momentos las llevamos.

Las cartas tienen gran importancia para que el personaje llegue a poder ser más fuerte, y en ocasiones utilizar una u otra carta puede cambiar la situación o incluso cambiar la historia del juego.

**PERSONAJES**

**As Rijeldo:** El protagonista de este juego. Pertenece a la familia *Reijeldo*, de clase noble-baja. Su carácter es muy directo. Sueña con llegar a convertirse en caballero y ponerse la armadura de paladín.





**Lufina Rijeldo:** Es la hermanastra de *As*. Desde que murieron sus padres es quien se encarga de las cosas de la casa en general. Apoya a su hermano, que quiere llegar a ser un gran caballero, pero siempre está preocupada por lo que le puede pasar a *As*.

**Milka:** Es una pequeña chica-espíritu que *As* encontró en el laberinto donde se adentró para realizar su primera prueba. Le agradece mucho a *As* que le diera un nombre y siempre le acompaña. Es inocente y simpática, le gusta mucho subirse por los hombros y la buena comida.

**Yulicia Shell Aldihina:** Es la reina elegida para dirigir el reino de *Roahna*. Se esfuerza y estudia mucho para poder ser alguien digno de su puesto, pero por su corta edad parece dar poca confianza.

***Card of Destiny***, como ya se ha dicho antes, posee una versión anterior en **PC** que tiene algunos cambios respecto a esta entrega para **Dreamcast**. La principal diferencia es que la versión de **PC** es *hentai* y al ser adaptada a video-consola se ha eliminado todo contenido erótico para que cualquier público pueda jugarlo.

La fecha prevista para el lanzamiento es la primavera del 2002, así que dentro de poco estará a nuestro alcance.











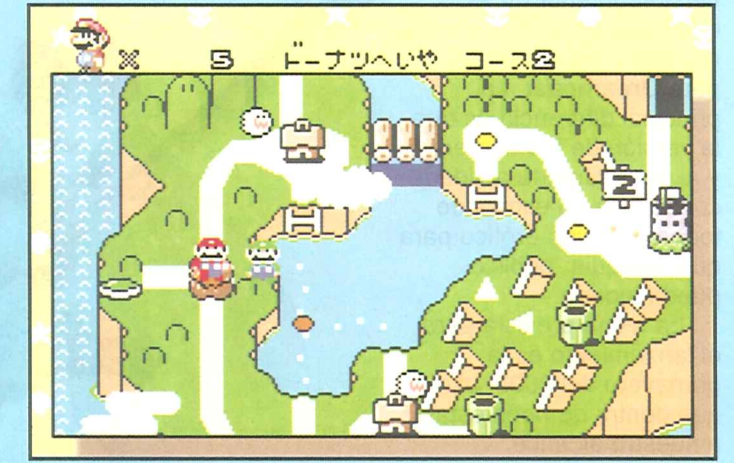



Para mucha gente este gran juego es el mejor plataformas 2D creado hasta la fecha, y eso que cuenta con más de 10 años de antigüedad desde su salida en Super Nintendo. Ahora la nueva generación de jugadores podrán disfrutarlo exactamente igual e incluso con mejoras en la Game Boy Advance.

Como ya esta más que comprobado, la **GameBoy Advance** es la consola de las mil y una conversiones y ***Super Mario World*** no podía faltar. Docenas de compañías se han lanzado a programar sus antiguos éxitos, viendo la **GBA** como la mejor forma de volver a vender sus productos.

**Nintendo** lógicamente es una de estas compañías que está aprovechando este filón, y viendo cómo le funcionó con el ***Super Mario Advance***, no han dudado en sacar esta continuación que cuenta con dos títulos: el mítico ***Mario Bros*** (la primera aventura del fontanero) y el ***Super Mario World*** de **Super Nintendo**.

El ***Mario Bros*** es de temática super simple pero a la vez es bastante adictivo. Lo que tenemos que hacer es ir limpiando a patadas unas tuberías que están llenas de bichejos de toda clase (ya más que conocidos por las posteriores entregas de la saga). Para conseguirlo tendremos que ir saltando arriba y abajo por varias plataformas que nos llevan a distintas bocas de tuberías, en las que esperaremos a que salga algún bichejo para derribarlo de un golpetazo y posteriormente darle una patada. Tan sencillo como eso. Este juego no posee prácticamente diferencias entre cada fase. Sólo cambia el fondo, los enemigos y la dificultad. En la anterior entrega de la saga ***Advance*** también teníamos la posibilidad de jugar a este título (de hecho es exactamente el mismo -ya se habían podido lucir los de **Nintendo** y haber incluido el ***Super Mario Bros***-...).







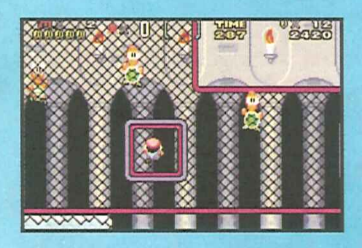






Pasemos a lo realmente interesante de este cartucho, es decir, el ***Super Mario World***. El juego mantiene todo el espíritu de la versión de *16bits*. Tanto los gráficos como la música son calcos idénticos al original, cosa que no sorprende demasiado si pensamos que la ***Game Boy Advance*** es una consola de *32bits*, bastante más potente en muchos aspectos que la **Super Nintendo**. De hecho el ***Wario Land 4*** que se lanzó hace poco en esta consola posee unos gráficos y

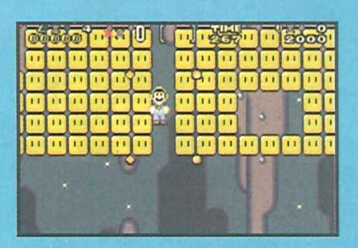












músicas bastante mejores que ***Super Mario World***, aunque personalmente me quedo con este último por muchas razones, entre las que se encuentran: la longitud del juego (increíblemente largo) contando con fases como para dejar satisfecho al más experto plataformero; una gran jugabilidad que nunca se pasa de difícil ni de fácil; cientos de retos y puzzles incluidos en las mismas fases que nos harán comernos el tarro; docenas de fases y rutas ocultas que alargan todavía más la duración del juego... es decir, un plataformas con mayúsculas, como los que sólo Miyamoto sabe crear, únicamente superado por el ***Mario 64***.

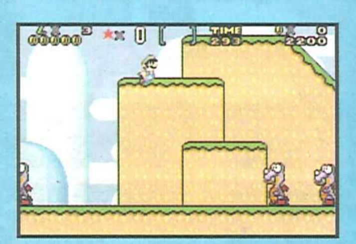
Uno de los extras incluidos en esta versión (el más importante de hecho) es que podremos manejar desde el principio, y además de a *Mario*, a su estirado hermano *Luigi*, como primer *player*. Este personaje posee algunos cambios respecto a *Mario*, y no me refiero a la altura, si no que cuando *Luigi* salta mueve los pies rápidamente, pudiendo planear. Este personaje es bastante incontrolable, por lo que os recomiendo que uséis a *Mario*. *Luigi* también se podrá montar en *Yoshi*, usar la capa para volar y planear y acceder a todas las fases sin excepción, como ya pasaba en la versión de **Super Nintendo**, aunque en esta, lo único que diferenciaba a los dos personajes era el color de su ropa. En el juego se marcará cada nivel terminado con la letra *M* de *Mario* o la *L* de *Luigi*.

***Super Mario Advance*** también posee un tercer mini-juego para cuatro personas, compatible con el *cable link*. Este juego es el ***Mario Bros*** comentado anteriormente, pero en modo batalla todos contra todos con el malvado *Kuppa* de por medio poniendo las cosas más difíciles. Las reglas son muy sencillas: el último superviviente gana la batalla.

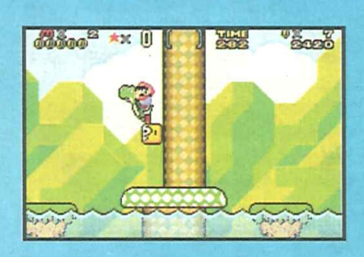
Super ***Mario Advance 2*** es apto tanto para los que ya lo jugaron y quieren volver a disfrutar de este gran título (con algunos extras) y como para los que no pudieron jugarlo en **Super Nintendo** por la razón que fuese. De una manera u otra, que nadie se pierda esta magnífica obra de arte del mundo de los plataformas. Y con ansias, esperemos al ***Super Mario Advence 3***... que quizá contenga... ¿***Super Mario Bros*** y ***Super Mario Bros 3***?

*CODEC OFF..........*

**Solid Snake**



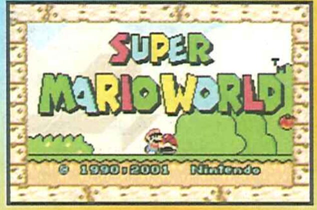


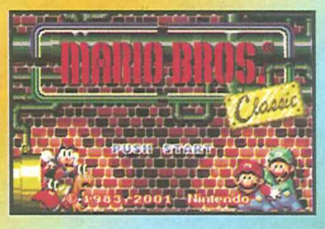




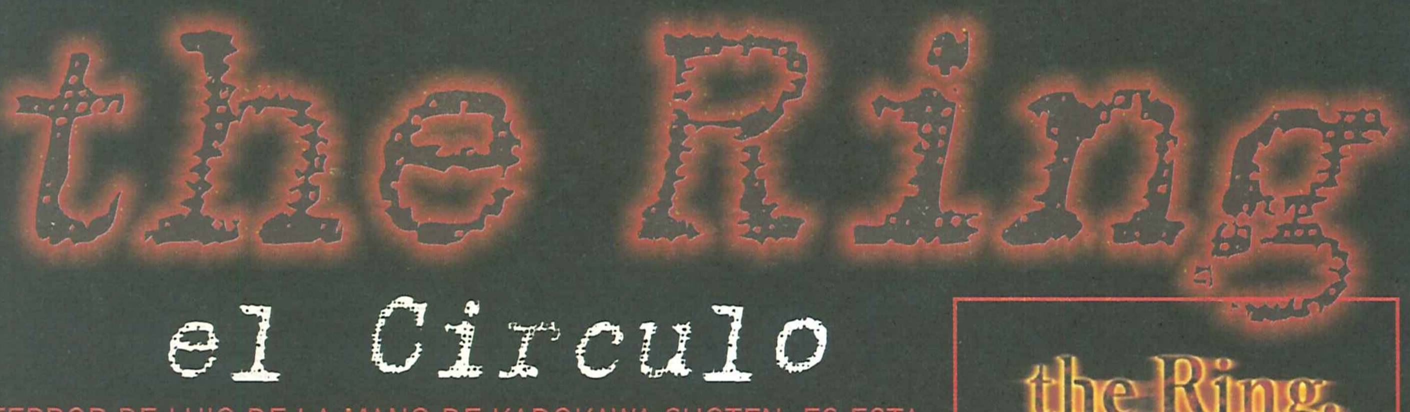






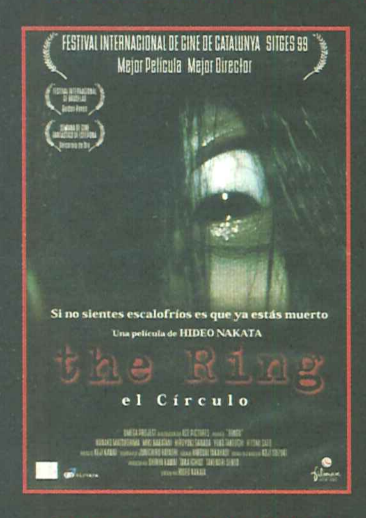

***Al iniciar Super Mario Advance 2 nos darán opción a elegir el juego que queremos poner (Mario Bros o Super Mario World) de una manera muy sencilla, como muestran las pantallas de arriba. Ya dentro del Super Mario World, podremos elegir el mini-juego multi-player, pero será imprescindible el cable link para que se active.***




# the Ring el Circulo

TERROR DE LUJO DE LA MANO DE KADOKAWA SHOTEN. ES ESTA SIN LUGAR A DUDAS LA ADAPTACIÓN MÁS CERCANA AL FILM, CON UNA ESPELUZNANTE HISTORIA QUE NOS TRANSPORTARÁ A TRAVÉS EL MUNDO CIBERNÉTICO DE THE RING, UNA DIMENSIÓN DONDE EL MIEDO SE MEZCLARÁ CON LA REALIDAD Y LA LUZ.




*Suponemos que todos estáis ya familiarizados con esta portada, pero para quienes no lo estén os contaremos de dónde surgió el juego The Ring. Existe una serie de películas (de las cuales ha sido editada la primera en nuestro país) cuya historia gira alrededor de una grabación de video que encierra una maldición: Quienes visualizan su contenido reciben una llamada telefónica y una semana después mueren en extrañas circunstancias. Esta vez la maldición ha pasado a ser un virus informático. Por cierto, se está haciendo una adaptación americana de la película The Ring, así que ya podéis temblar...*

**¿QUÉ ES THE RING?**

***The Ring ~ Horror's Realm*** salió a la venta en Japón el 24 de Febrero del 2000 y no es sino una de las pocas producciones que podemos disfrutar en nuestra **Dreamcast** ahora en versión USA gracias a **Infogrames** (**Asmik Ace Entertaiment Inc**), compañía que hoy nos deleita con maravillas como ***Alone in the Dark*** y que en este caso nos invita a vivir una aventura de terror psicológico fusionado con la tecnología informática y por la cual las comparaciones y reminiscencias con ***Silent Hill*** y ***Resident Evil*** son casi inevitables.

No entraré mucho a desvelar el argumento de este *GD*, pero es más o menos así: Un terrible virus informático llamado *Ring* está matando misteriosamente a humanos transformándolos en horribles criaturas y, como era de esperar, asumiremos el papel de *Meg Raiman* (el único personaje que controlaremos), una guapa fémina que por desgracia es infectada también y del cual sólo dispondrá siete días antes de morir a efectos del programa asesino y descubrir qué mató a su novio *Roberts* en la empresa donde trabajaba, continuado así la investigación que él no llegó a concluir.

**PERSONAJES:**

**Roberts:** Es el novio de *Raiman* que muere a mano de su computadora por un extraño programa.
**Jack:** Es otro de los amigos de *Meg* que nos llamará en numerosas ocasiones para proporcionarnos información del caso.
**Brigade Member:** Es nuestro compañero en el mundo virtual de ***The Ring*** y se encargará de asignarnos e informarnos de las misiones que deberemos realizar.
**Lukino:** Este hombretón de procedencias africanas es el guarda del edificio y si nos cruzamos con él, nos prohibirá el paso a ciertas zonas del edificio.
**Chris y Kathy Remick:** Son nuestras compañeras de trabajo, que nos aportarán una gran ayuda en nuestra investigación.
**Timothy:** El viejo profesor de laboratorio que también nos echará una mano.
**Peter:** Es el inspector de laboratorio que tiene un misterioso vínculo con *John*.
**John:** Es el jefe de la empresa de carácter muy agresivo, y su forma de actuar nos hará sospechar de él desde el primer día de trabajo.






**Sadako Yamura:** Es el foco de nuestros problemas, con poderes capaces de controlar la mente y las emociones de los humanos, creando un virus a través de un mundo virtual.
**Shizura Yamura:** Es la hija de *Sadako* y a la vez su reencarnación, usada por su madre para la destrucción del mundo.

**MÁS DATOS:**

La aventura podríamos diferenciarla en dos eventos: la investigación que realizaremos en el mundo real explorando a nuestro antojo extensos corredores, habitaciones, oficinas, en busca de todo tipo de investigación, objetos y misteriosos secretos que nos aguardarán entre dos mundos paralelos. La acción será la segunda parte, que a modo de pequeñas misiones actuaremos en la dimensión de *Ring* (muy similar al magnífico ***Silent Hill***, que no me cansaré de mencionarlo), para acabar con las hordas de monstruos y el centro causante de todo el problema.

Como si de una película de ciencia ficción se tratase, nuestra heroína se tele-transportará al mundo de los horrores acontecidos por medio de un ordenador portátil que al conectarse nos hará caer en un profundo sueño, del cual no despertaremos hasta no haber terminado con éxito la misión (algo similar a un sueño o a lo visto en la película ***The Matrix***).

A semejanza con el ***Alone in the Dark The New Nightmare*** y ***Silent Hill***, nuestro personaje llevará consigo una linterna por la cual tendremos que controlar el nivel de luz por medio de numerosas baterías que encontraremos esparcidas en determinados lugares, ya que esta irá disminuyendo de intensidad conforme el tiempo vaya pasando, detalle que aportará más realismo y sensación de angustia, aunque por desgracia las sombras no estén a la altura, siendo un tanto mediocres.

El control del personaje es eficaz, y después de unos minutos de juego nos permitirá incluso en casos extremos esquivar sin complicaciones a las torpes criaturas.

La habilidades de nuestra heroína no serán pocas. *Meg* utilizará todo tipo de artimañas, como la lucha cuerpo a cuerpo para defenderse y escapar de los mortales mordiscos al más puro estilo ***Resident Evil***. Junto a esto le añadimos un completo arsenal de armas muy innovadoras donde usaremos desde lanzacohetes, rifles de alta precisión hasta pistolas de mira láser que nos facilitarán apuntar con mayor exactitud a los enemigos que proliferan por los largos y oscuros corredores.

El apartado gráfico y técnico del juego es bastante bueno, realizados totalmente en 3D, con unos personajes de rasgos físicos bien creados, los cuales podremos ver gracias a la cámara en primera persona, destacando el acabado de nuestro personaje (*Meg*).

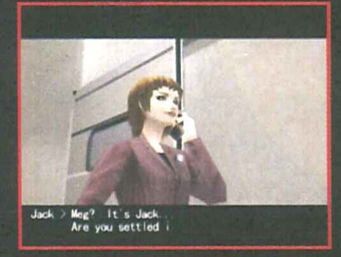
Los enemigos no son muchos ni muy variados (no habrá más de siete especies junto a los jefes finales que son una pasada) pero sí poseen un detallado diseño y un aspecto logradísimo que nos hacen creer que son atormentadas criaturas con ganas de saciar el hambre y darnos pequeños sustos que estarán a la orden del día para hacernos botar de la silla en cualquier instante.

Tras haber salido joyas de la categoría de ***Illbleed*** y proyecto "***Zero***", lo único que puedo decir es que no pasará a la historia por su originalidad, ya que su temática será la misma utilizada en la ya consagrada ***Resident Evil***. No obstante, nos introduciremos en una envolvente y tensa trama de una ambientación digna de un film de horror que sin lugar a duda nos hará sentir una pesadilla parecida a la vista en el lúgubre título de **Konami**, volviendo a repetirse los tétricos pasillos, fantasmales apariciones y criaturas de ultratumba. Todo ello quedando recreado para nuestro regocijo en alta resolución que posibilita la consola de **SEGA**.

En fin, que es uno de los escasos *Survival Horror* que han llegado al mercado americano (sector de juegos que no ha agraciado satisfactoriamente a la consola **Dreamcast** comparado con otras plataformas) que merece ser jugado y a la vez recordado, que no sólo podemos disfrutar de las populares sagas de **Capcom** y **Konami**, sino que también debemos darle la oportunidad a otros títulos que han pasado desapercibidos u olvidados simplemente por no haber sido comercializados en nuestro país.

**Los Pakos**
*Los_Pakos79@hotmail.com*





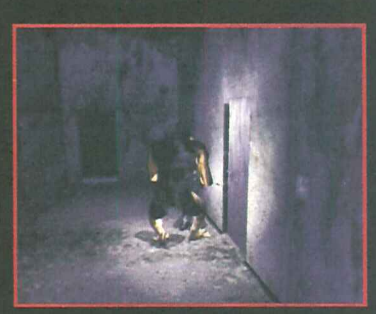






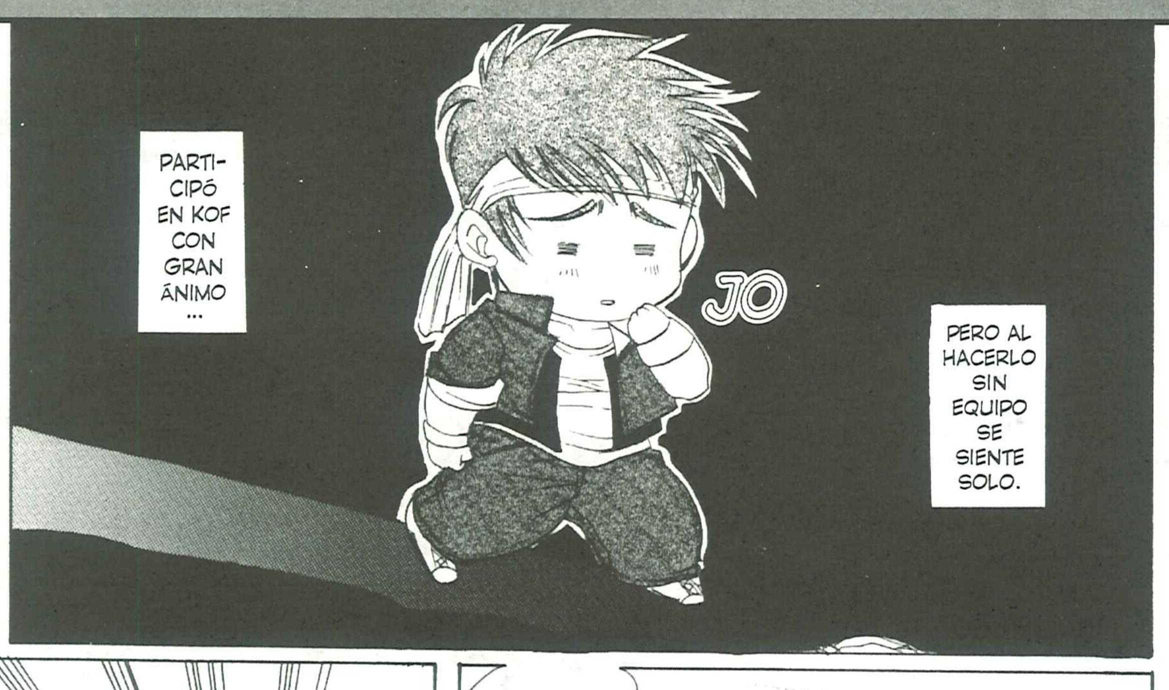





THE KING OF FIGHTERS
みんなのKINTA


KING OF FIGHTERS
PARA TODOS
HISTORIAS RARAS Y
CORTÍSIMAS
POR EL CIRCLE
KOALA MACHINE.
DIBUJA:
KANENARI TOKIWA
POR FAVOR, ESTO ES UNA PETICIÓN PARA TODAS LAS MADRES: ¡RECOMENDAD ESTE DOUJINSHI A VUESTROS NIÑOS!
MINNA NO KINTA

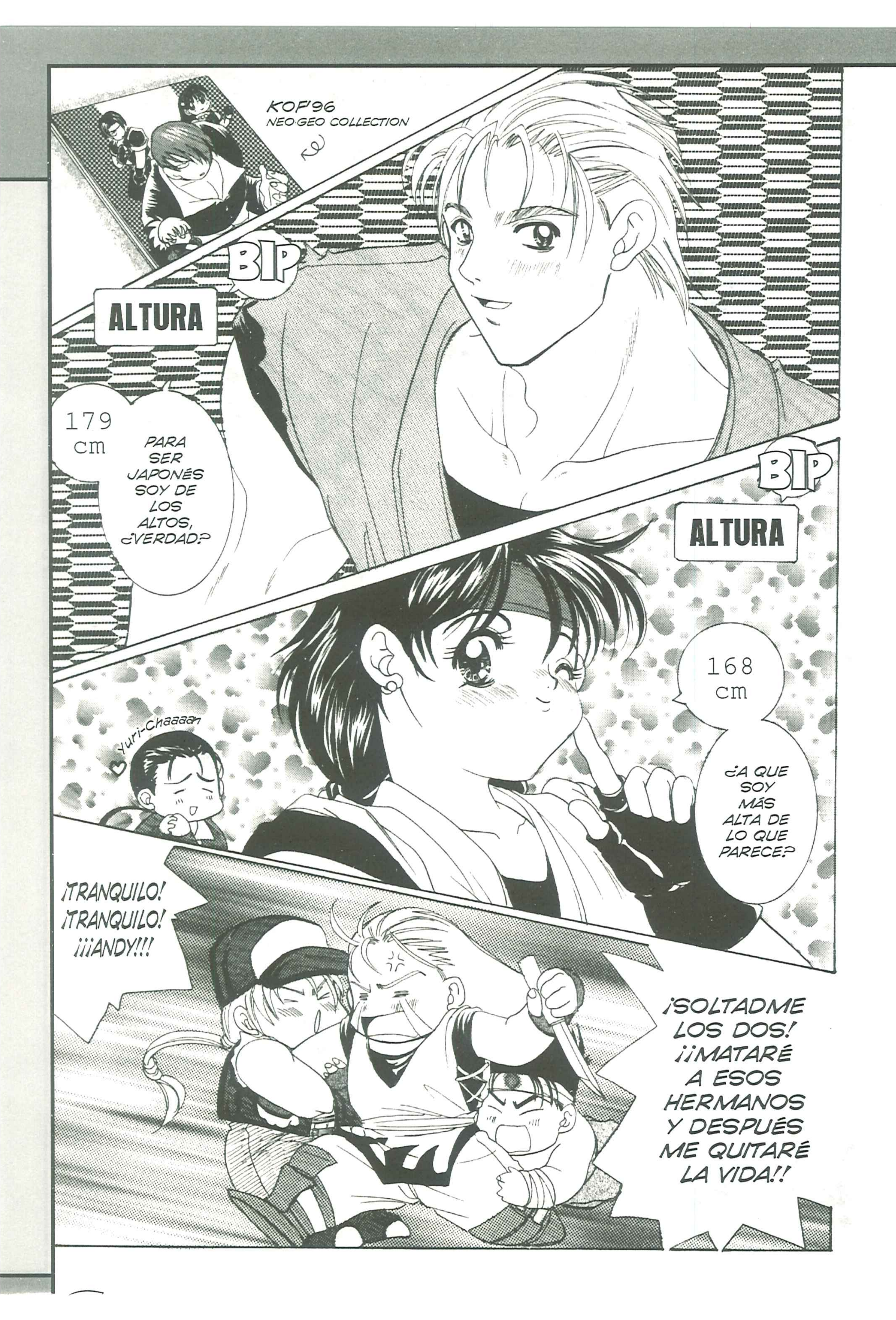

PARTI-
CIPÓ
EN KOF
CON
GRAN
ÁNIMO
...
JO
PERO AL
HACERLO
SIN
EQUIPO
SE
SIENTE
SOLO.


NIÑO BUENO..
¡AH!
¿ESTÁS BIEN? ¿NO TE HAS HECHO DAÑO?
NOSOTRAS FORMAREMOS EQUIPO CONTIGO, ASÍ QUE NO LLORES.


PLOF
¡AIH!
UN POCO TRISTE


.........
¿A QUE TÚ TAMBIÉN SIENTES ENVIDIA POR TU ALUMNO?
OYE...
OH, QUÉ ENVIDIA NO SER UN PERSONAJE ASÍ...


HACE MUCHO
RALF Y CLARK LO LLEVAN TODO SIEMPRE IGUAL...
SU PAÍS NATAL... SU ESTILO DE LUCHA...
SÍ, ES VERDAD
Weight +10kg
...Y SE LLEVAN MUY BIEN.
¿Será eso la amistad entre hombres?
PUES ESO NO ES TODO
HASTA LOS CALZONCILLOS SON IDÉNTICOS
UM... VAYA


KOF'96
NEO·GEO COLLECTION
BIP
ALTURA
179 cm
PARA SER JAPONÉS SOY DE LOS ALTOS, ¿VERDAD?
BIP
ALTURA
168 cm
¿A QUE SOY MÁS ALTA DE LO QUE PARECE?
Yuri-Chaaaan
¡SOLTADME LOS DOS! ¡¡MATARÉ A ESOS HERMANOS Y DESPUÉS ME QUITARÉ LA VIDA!!
¡TRANQUILO! ¡TRANQUILO! ¡¡¡ANDY!!!

AÚN FALTA UNA PERSONA.

SÍ...

ENTONCES... ¡¡DEJADME PARTICIPAR A MÍ!!

PARA PEDIRME FORMAR EQUIPO CONMIGO NO PUEDES SER UNA PERSONA NORMAL.

¿TIENES ALGUNA HABILIDAD ESPECIAL POR LO QUE PUEDAS SENTIR HONOR?

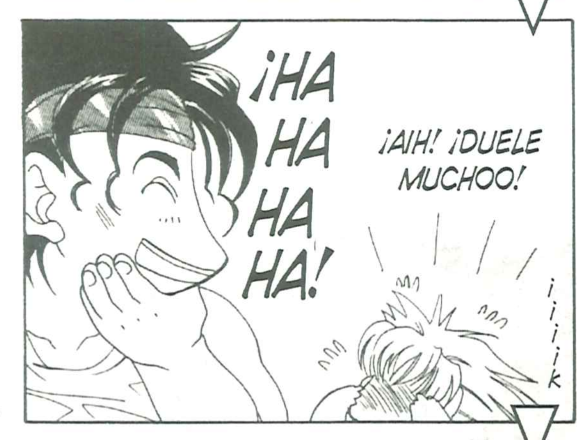
ENTONCES... ¿YO NO SOY NORMAL?







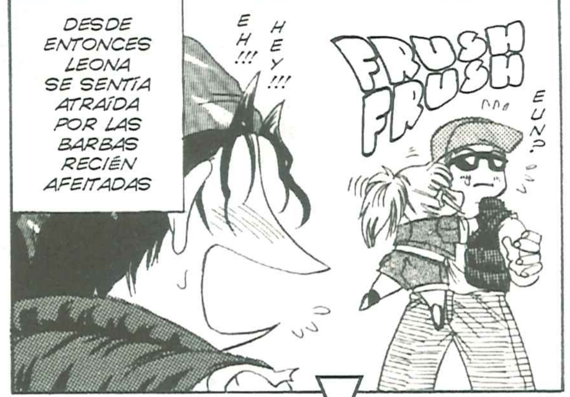
¡¡ATAQUE CON BARBILLA TRAS EL AFEITADOO!!

¡HA HA HA HA HA!
¡AIH! ¡DUELE MUCHOO!
iiiik




PERO ME HA DADO UN POCO DE PLACER...
¡¿QUÉ?!
LEONA ACABA DE CONOCER UN PLACER HASTA DEL QUE NO SABÍA NADA...

DESDE ENTONCES LEONA SE SENTÍA ATRAÍDA POR LAS BARBAS RECIÉN AFEITADAS
EH!!!
HEY!!!
FRUSH FRUSH
EUN?




!?
FUSHHH

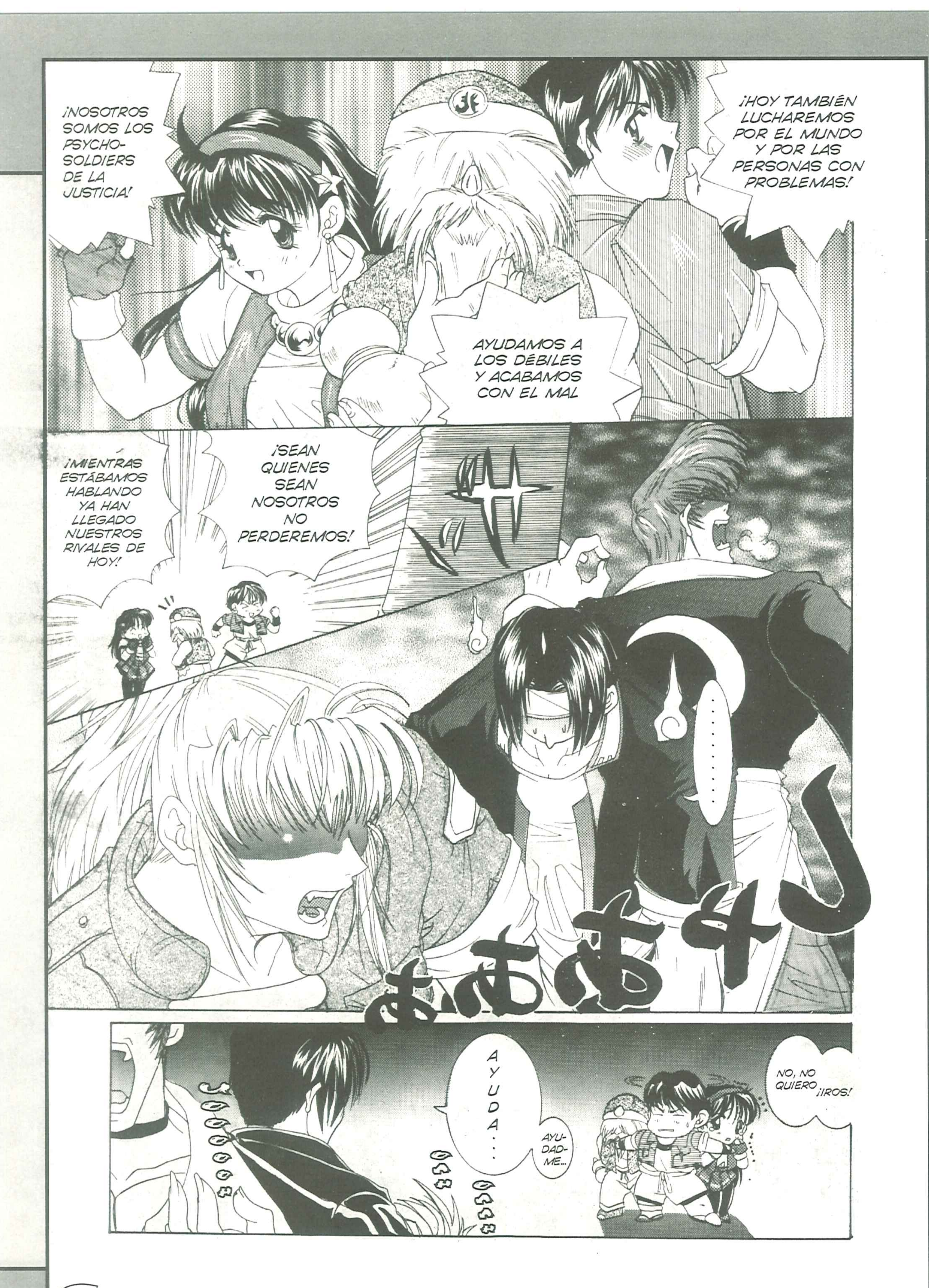



¡AH! ¿QUÉ PASA LEONA?
.......
¿A QUÉ HABRÁ VENIDO ESO?




¡¡ERA SUAVE COMO UN BEBÉ!!
¿QUÉ?

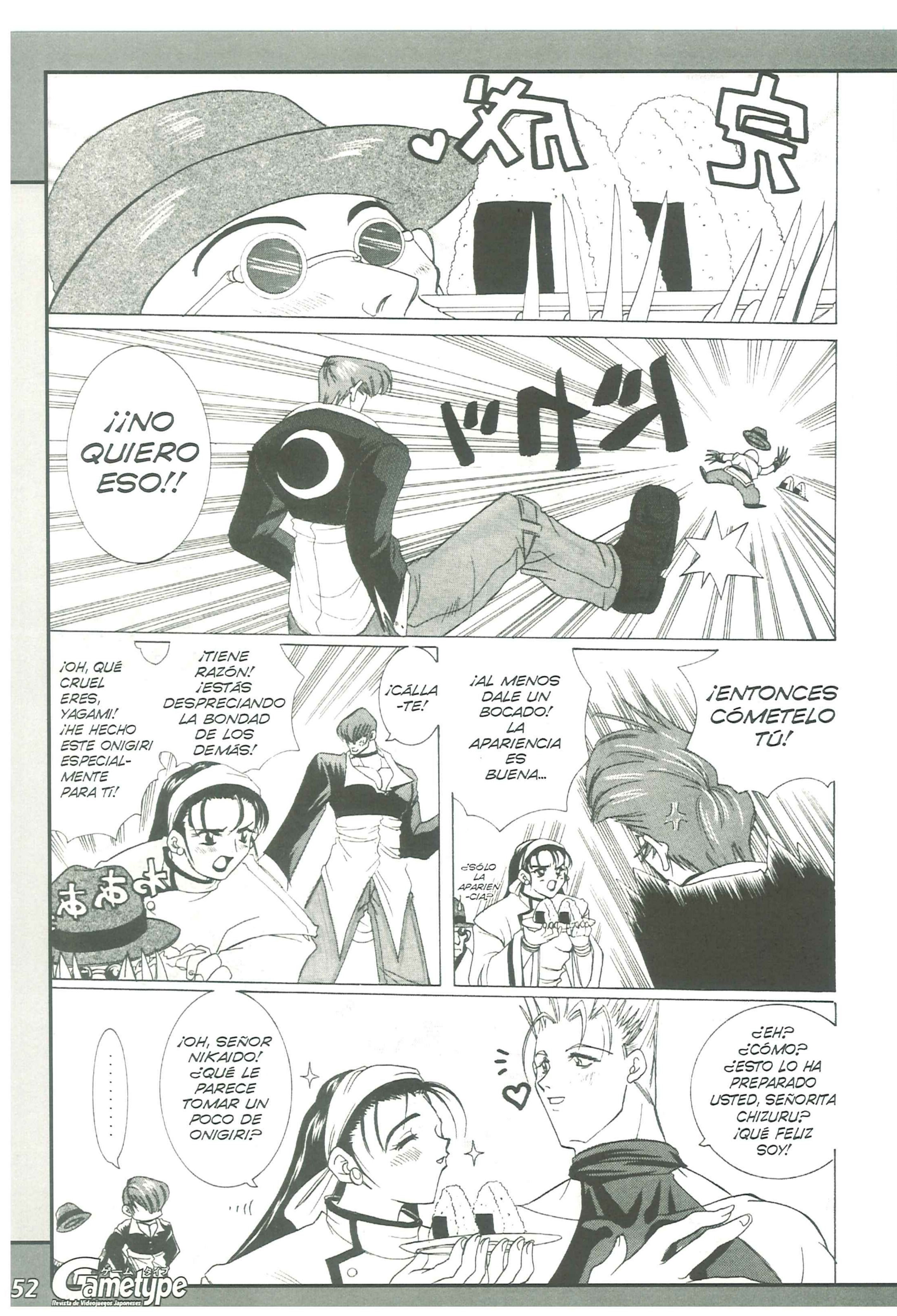

EL EQUIPO AMOR 1
MENOS MAL QUE HEMOS PODIDO ENTRAR EN EL KOF, AUNQUE NOS HAYAMOS TENIDO QUE SEPARAR EN DISTINTOS EQUIPOS...
ES UN POCO PREOCUPANTE ESTAR ASÍ EN UN TORNEO SOBRE EL QUE NO TENEMOS LA MAS MÍNIMA IDEA...
¡NO OS PREOCUPÉIS! ¡AUNQUE ESTEMOS SEPARADOS NUESTROS CORAZONES ESTARÁN UNIDOS!
CHRIS!!
CUÁNTO HA CRECIDO!!
CHRIS!!
¡NIÑO MALO!
¡ASÍ QUE ESTABAS AQUÍ!
ME TENÍAS PREOCUPADA.
¡NO TE PUEDES IR POR AHÍ ASÍ COMO SI NADA!
¡TRAIDOR!
NO, SI YA NO ESTAMOS ENFADADAS
LO SIENTO, DE VERAS
¡OH! ¡CHRIS ES UN NIÑO BUENO!

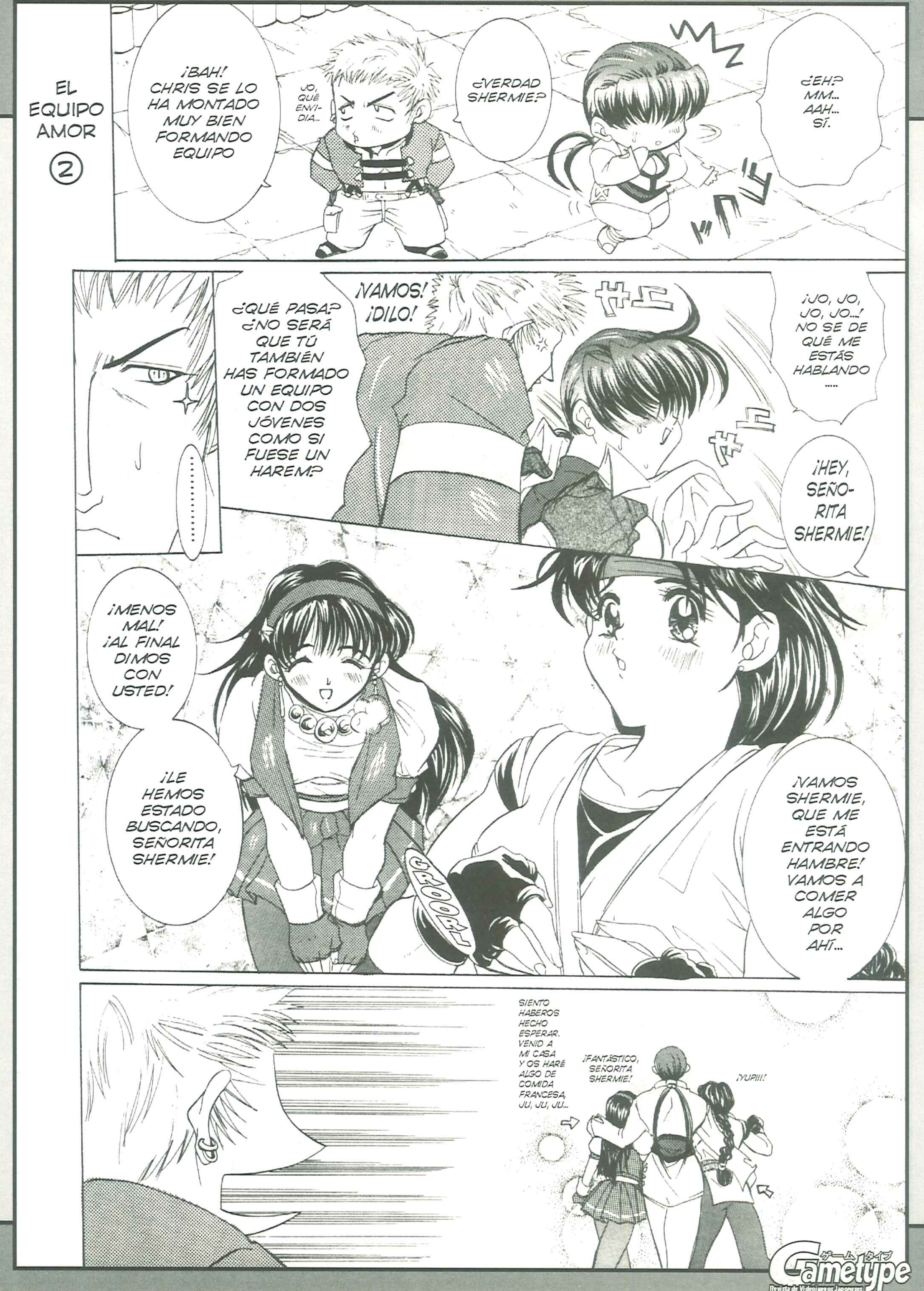


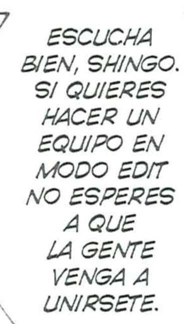
¡HOY TAMBIÉN LUCHAREMOS POR EL MUNDO Y POR LAS PERSONAS CON PROBLEMAS!
AYUDAMOS A LOS DÉBILES Y ACABAMOS CON EL MAL
¡NOSOTROS SOMOS LOS PSYCHO-SOLDIERS DE LA JUSTICIA!
¡SEAN QUIENES SEAN NOSOTROS NO PERDEREMOS!
¡MIENTRAS ESTÁBAMOS HABLANDO YA HAN LLEGADO NUESTROS RIVALES DE HOY!
.........
NO, NO QUIERO ¡IROS!
AYUDADME...
AYUDA...



LA COCINA ES EL AMOR
ME HA ENTRADO HAMBRE ...
FUIIIIIP♡
GROOORL
GLOP GLOP
FLUCH FLUCH
CÓMO QUEMA...
haciendo bolas de arroz se le han quedado granos
FLUCH FLUCH
SIGO POR DONDE IBA...
¡¡ATCHUO!!


¡¡NO QUIERO ESO!!
¡ENTONCES CÓMETELO TÚ!
¡AL MENOS DALE UN BOCADO! LA APARIENCIA ES BUENA...
¿SÓLO LA APARIEN-CIA?
¡CÁLLA-TE!
¡TIENE RAZÓN! ¡ESTÁS DESPRECIANDO LA BONDAD DE LOS DEMÁS!
¡OH, QUÉ CRUEL ERES, YAGAMI! ¡HE HECHO ESTE ONIGIRI ESPECIAL-MENTE PARA TI!
¿EH? ¿CÓMO? ¿ESTO LO HA PREPARADO USTED, SEÑORITA CHIZURU? ¡QUÉ FELIZ SOY!
¡OH, SEÑOR NIKAIDO! ¿QUÉ LE PARECE TOMAR UN POCO DE ONIGIRI?
..........


EL EQUIPO AMOR ②
¿EH? MM... AAH... SÍ.
¿VERDAD SHERMIE?
JO, QUÉ ENVIDIA...
¡BAH! CHRIS SE LO HA MONTADO MUY BIEN FORMANDO EQUIPO
¡JO, JO, JO, JO...! NO SE DE QUÉ ME ESTÁS HABLANDO .....
¡VAMOS! ¡DILO!
¿QUÉ PASA? ¿NO SERÁ QUE TÚ TAMBIÉN HAS FORMADO UN EQUIPO CON DOS JÓVENES COMO SI FUESE UN HAREM?
..........
¡HEY, SEÑORITA SHERMIE!
¡MENOS MAL! ¡AL FINAL DIMOS CON USTED!
¡LE HEMOS ESTADO BUSCANDO, SEÑORITA SHERMIE!
¡VAMOS SHERMIE, QUE ME ESTÁ ENTRANDO HAMBRE! VAMOS A COMER ALGO POR AHÍ...
GROOORL
SIENTO HABEROS HECHO ESPERAR. VENID A MI CASA Y OS HARÉ ALGO DE COMIDA FRANCESA, JU, JU, JU...
¡FANTÁSTICO, SEÑORITA SHERMIE!
¡YUPIII!


ESCUCHA BIEN, SHINGO. SI QUIERES HACER UN EQUIPO EN MODO EDIT NO ESPERES A QUE LA GENTE VENGA A UNIRSETE.


DEBES MOSTRAR TU PASIÓN POR QUERER FORMAR UN BUEN EQUIPO.
¡SÍ! ¡LO INTENTARÉ!

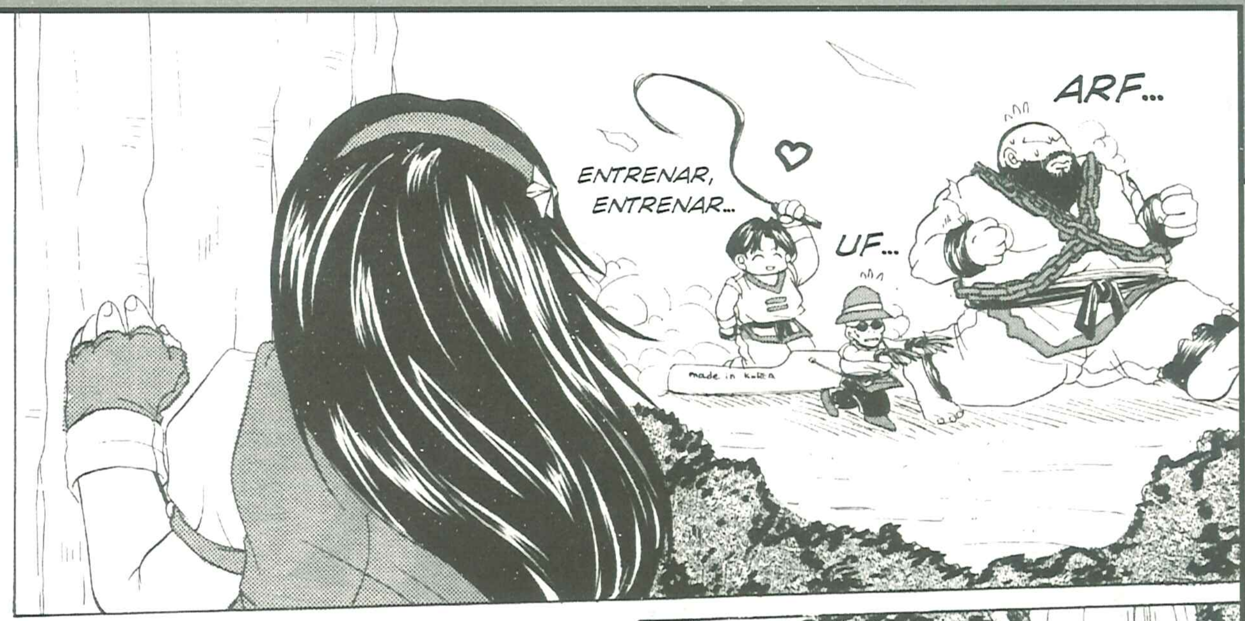

¡OYE IORI! ¿QUIERES UNIRTE A MI?




¡POTOM!

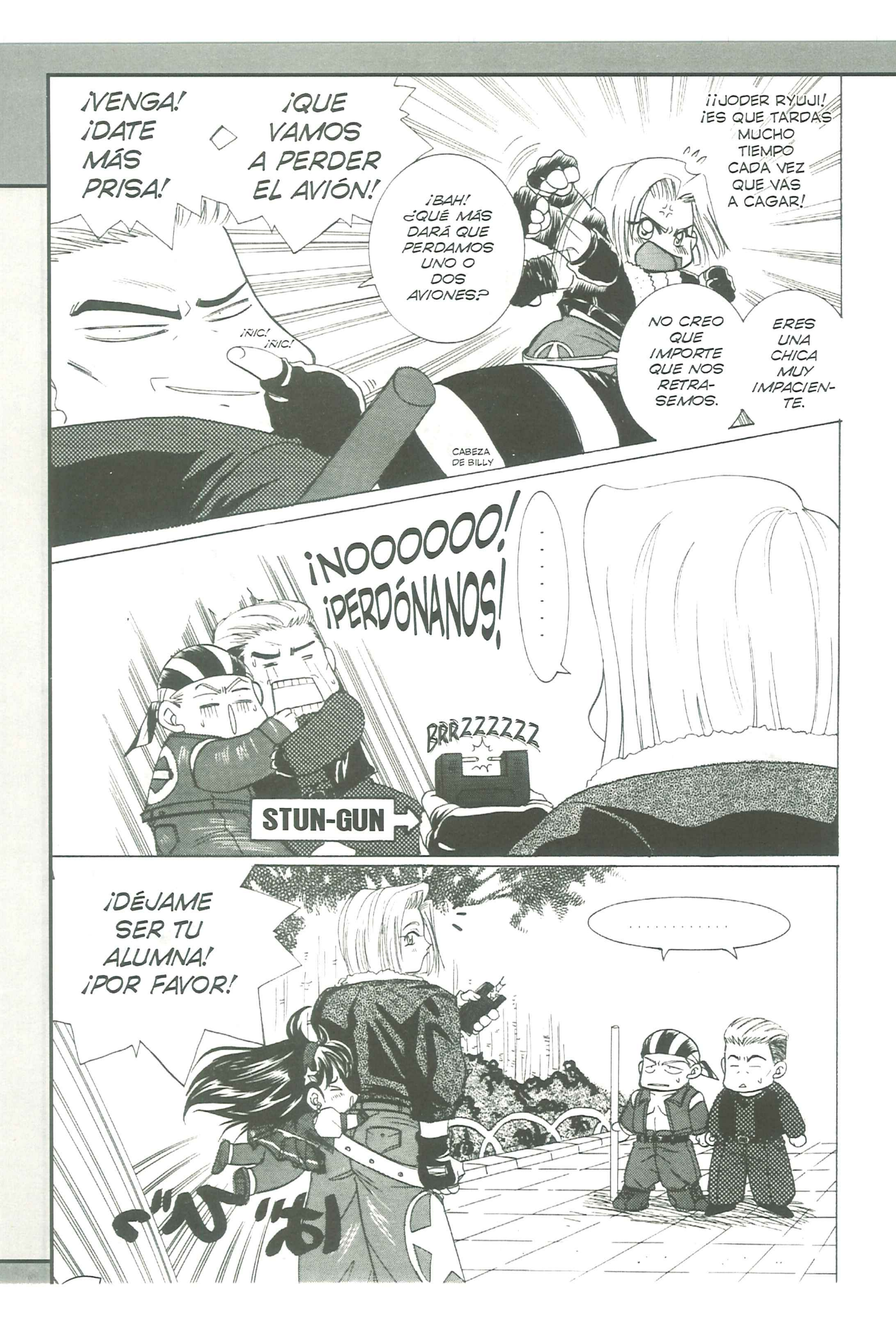

POR FAVOR, ¡UNÁMONOS COMO SI FORMÁSEMOS UNA FAMILIA!
NOOOOO!
¿PERO TÚ QUIÉN ERES?

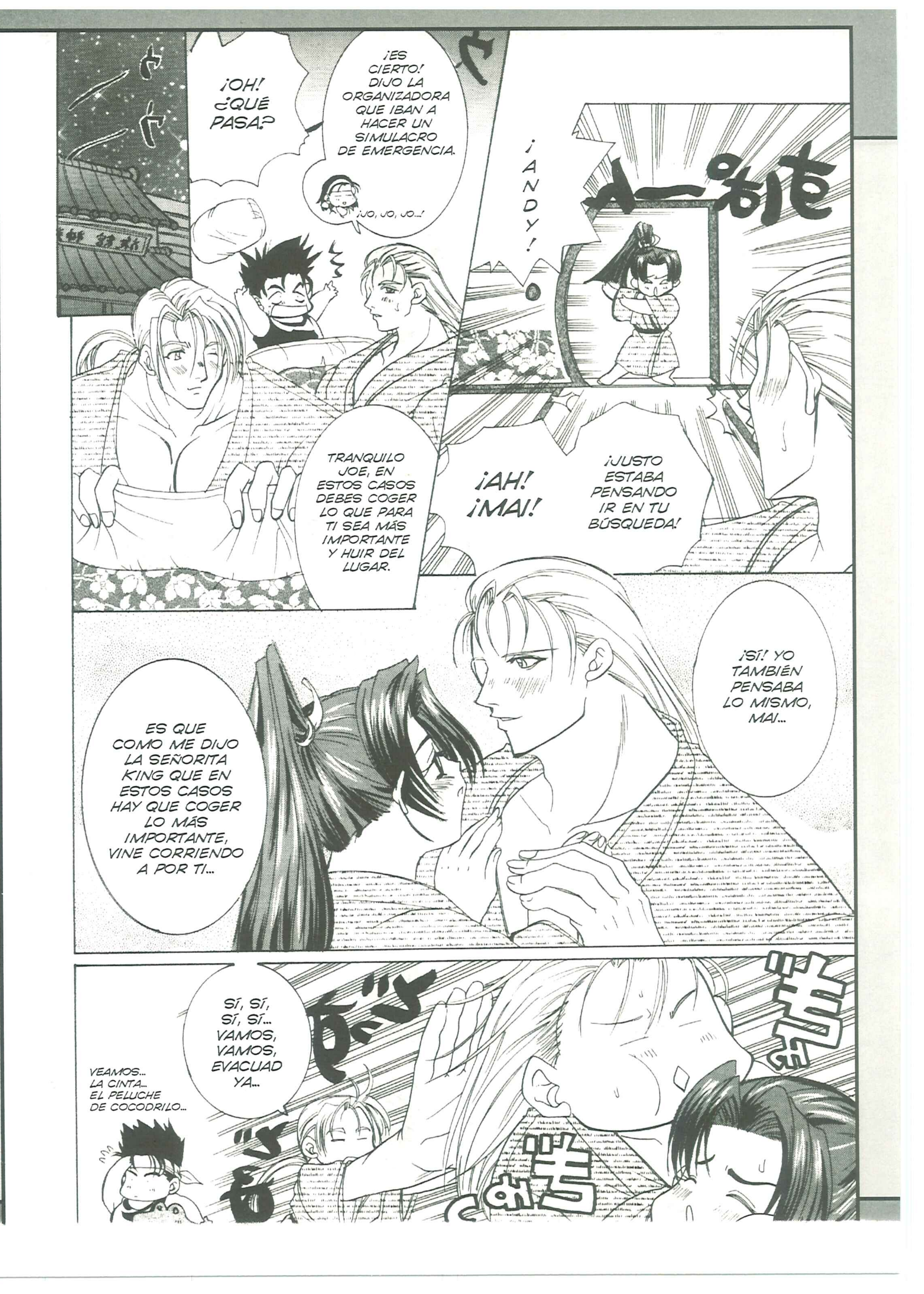

NO ES MAL TIPO, PERO...

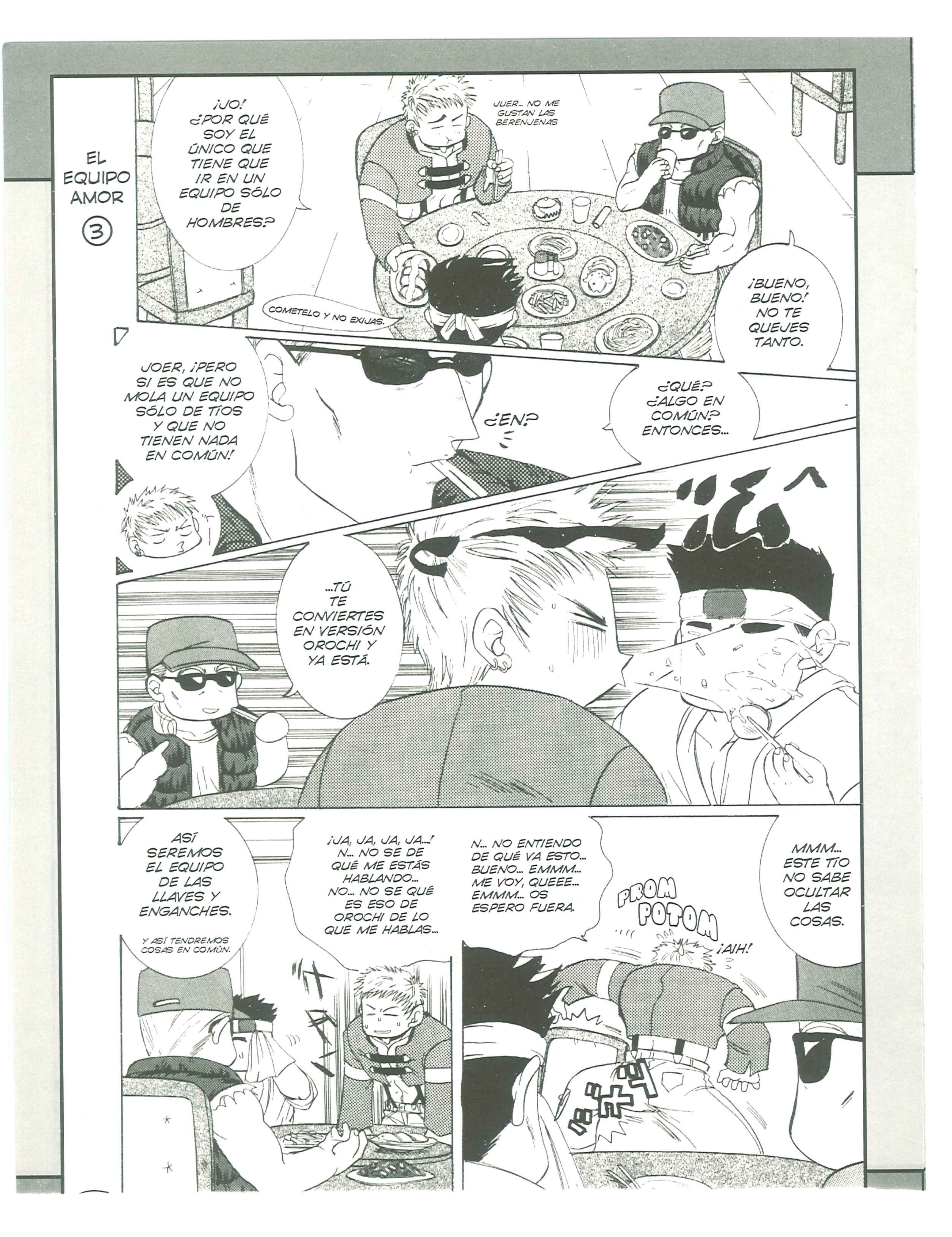

ENTRENAR, ENTRENAR...
UF...
ARF...
made in Korea

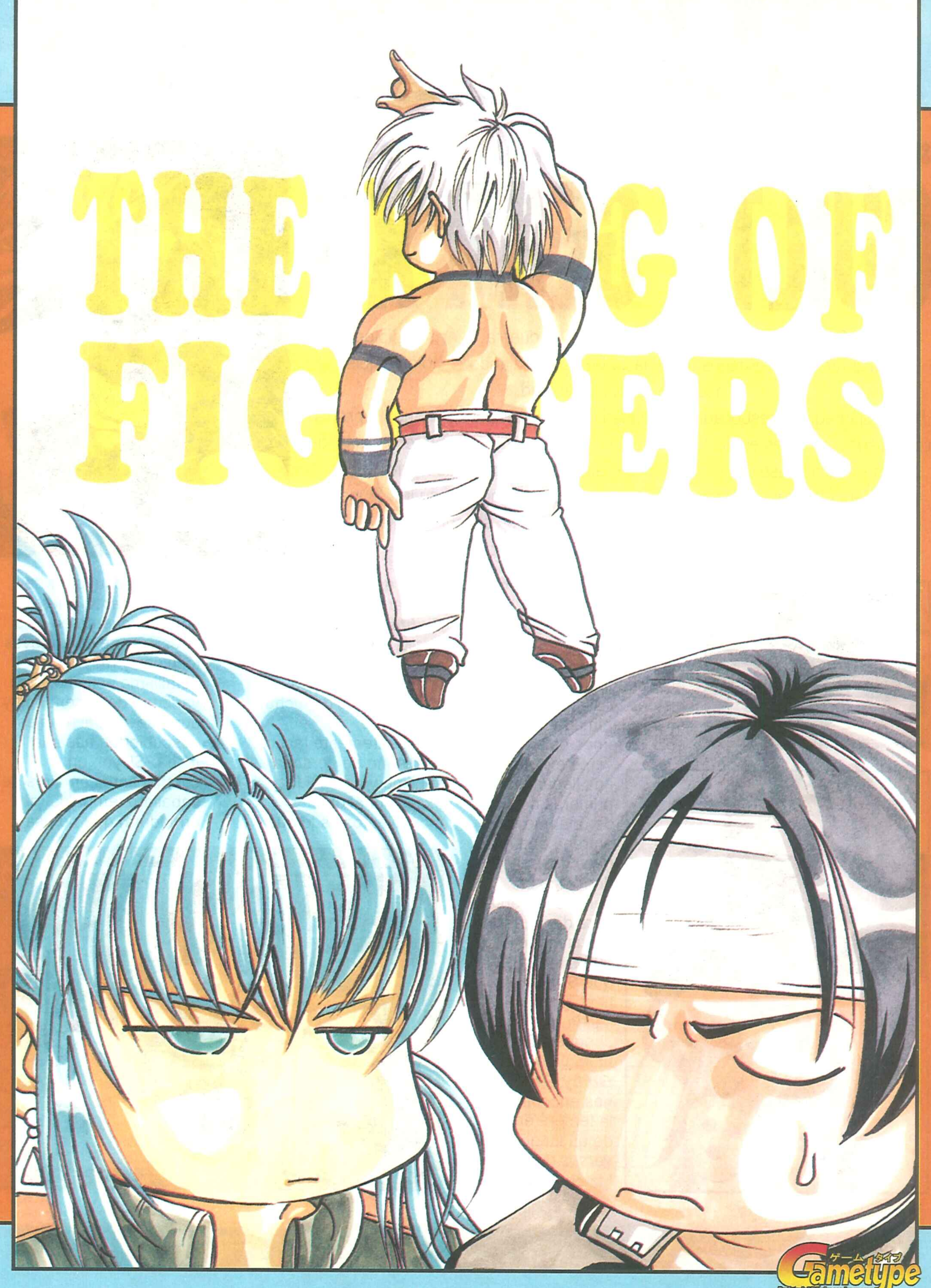

OH... OJALÁ YO TAMBIÉN PUDIESE AYUDAR A REINSERTARSE A AQUELLAS PERSONAS QUE HAN ERRADO SU CAMINO EN LA VIDA...


PERO NO PODRÍA... NO TENDRÍA SUFICIENTE LIDERAZGO COMO PARA DIRIGIR A GENTE TAN MALVADA...
JO...
¡VAMOS! ¡VENGA! ¡ADELANTE!
SUPERMALO
MALO


¡¡JODER RYUJI! ¡ES QUE TARDAS MUCHO TIEMPO CADA VEZ QUE VAS A CAGAR!
¡QUE VAMOS A PERDER EL AVIÓN!
¡VENGA! ¡DATE MÁS PRISA!
¡BAH! ¿QUÉ MÁS DARÁ QUE PERDAMOS UNO O DOS AVIONES?
ERES UNA CHICA MUY IMPACIEN-TE.
NO CREO QUE IMPORTE QUE NOS RETRA-SEMOS.
¡ÑIC! ¡ÑIC!
CABEZA DE BILLY
. . . . . . .
¡NOOOOOO! ¡PERDÓNANOS!
BRRZZZZZZ
STUN-GUN
. . . . . . . . . . .
¡DÉJAME SER TU ALUMNA! ¡POR FAVOR!

¡OH! ¿QUÉ PASA?
¡ES CIERTO! DIJO LA ORGANIZADORA QUE IBAN A HACER UN SIMULACRO DE EMERGENCIA.
¡JO, JO, JO...!
¡ANDY!
TRANQUILO JOE, EN ESTOS CASOS DEBES COGER LO QUE PARA TI SEA MÁS IMPORTANTE Y HUIR DEL LUGAR.
¡AH! ¡MAI!
¡JUSTO ESTABA PENSANDO IR EN TU BÚSQUEDA!
¡SÍ! YO TAMBIÉN PENSABA LO MISMO, MAI...
ES QUE COMO ME DIJO LA SEÑORITA KING QUE EN ESTOS CASOS HAY QUE COGER LO MÁS IMPORTANTE, VINE CORRIENDO A POR TI...
SÍ, SÍ, SÍ, SÍ... VAMOS, VAMOS, EVACUAD YA...
VEAMOS... LA CINTA... EL PELUCHE DE COCODRILO...


EL EQUIPO AMOR ③
¡JO! ¿POR QUÉ SOY EL ÚNICO QUE TIENE QUE IR EN UN EQUIPO SÓLO DE HOMBRES?
JUER... NO ME GUSTAN LAS BERENJENAS
COMETELO Y NO EXIJAS.
¡BUENO, BUENO! NO TE QUEJES TANTO.
JOER, ¡PERO SI ES QUE NO MOLA UN EQUIPO SÓLO DE TÍOS Y QUE NO TIENEN NADA EN COMÚN!
¿EN?
¿QUÉ? ¿ALGO EN COMÚN? ENTONCES...
¡¡É^
...TÚ TE CONVIERTES EN VERSIÓN OROCHI Y YA ESTÁ.
ASÍ SEREMOS EL EQUIPO DE LAS LLAVES Y ENGANCHES.
Y ASÍ TENDREMOS COSAS EN COMÚN.
¡JA, JA, JA, JA...! N... NO SE DE QUÉ ME ESTÁS HABLANDO... NO... NO SE QUÉ ES ESO DE OROCHI DE LO QUE ME HABLAS...
N... NO ENTIENDO DE QUÉ VA ESTO... BUENO... EMMM... ME VOY, QUEEE... EMMM... OS ESPERO FUERA.
PROM POTOM
¡AIH!
MMM... ESTE TÍO NO SABE OCULTAR LAS COSAS.


THE
G OF
FIG
ERS

SE PREPARA UN NUEVO CAPÍTULO EN EL ULTRA CAOS DE LA LUCHA

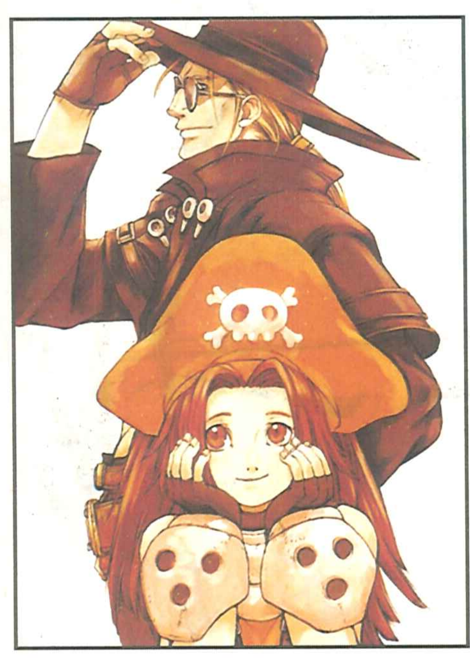
# GUILTY GEAR XX



Año 2180. Soldados perfectos en un mundo en guerra... Armas biológicas inteligentes a las ordenes humanas... Gears trabajando como maniquíes asesinos de la humanidad.
Una oveja negra y desbocada denominada Justice actuando por cuenta propia contra sus creadores es destruida en el multimillonario Torneo Internacional de Lucha. Muchos aspirantes al título de campeón con diversas motivaciones asisten a la segunda convocatoria dispuestos a demostrar su ira. Y una hermosa niña que no comprende su poder se alza en el centro de la batalla como una bella flor en un campo ceniciento.



Cuando aún esperábamos ansiosos la salida de la excelente conversión para *Playstation 2* de uno de los títulos de lucha más aclamados de toda la historia, y disfrutábamos su *intro* animada que tan sólo podemos catalogar como excelente, nos llegan las primeras noticias de una nueva entrega que nos hace desear caer dormidos en periodo larvario para despertar en Primavera del 2002, fecha en la que **Sammy** tiene prevista su salida al mercado Japonés. Bajo el título ya oficial de ***Guilty Gear XX*** nos encontramos la tercera entrega de un juego *versus* que vio la luz en *Playstation* por el estudio de programación del ***Art of Fighting 3*** (quién lo iba a decir). Melodías metaleras con continuas referencias a conocidos grupos *heavys*, ritmo de lucha frenético e inteligentemente táctico, un diseño de personajes sublime y una fluidez excepcional de movimientos es lo que busca todo jugador de ***Guilty Gear X***, que en adicción cuenta en esta tercera parte con nuevas técnicas y mayor detallismo estético, gran variedad de escenarios y dos nuevos personajes descubiertos hasta la fecha: *Slayer*, un contrincante con aires de caballero templario (sin armadura) que no usa









Para quienes no estén puestos en doblaje de juegos y animación, Kaneto Shiozawa era, aparte de la voz de Zato-1, el doblador de Demitri en DarkStalkers, Ninja en Metal Gear Solid (versión japonesa), Duke en Toshinden, Hyou en Rival Schools y Kairi en Street Fighter EX. Participó en muchísimos otros juegos como Snatcher, Policenauts o Tales of Phantasia. En el mundo del anime puso la voz al protagonista de Vampire Hunter D, a Vega (español) en SFMovie y SFII-V, a Rei en Hokuto no Ken, a Rosario en Dragon Half y a Shin Kazama en Área 88 (también entre otros muchos títulos). Descanse en paz, Kaneto Shiozawa.



armas pero posee un misterioso poder concentrado en su inquietante capa, y *Bridget* (también conocida como *Yo-Yo*), una religiosa cría que utiliza su yo-yo en la batalla.

La calidad gráfica del proyecto mejora con creces la ya excelente ambientación de su precuela, y personajes como *Millia* contarán esta vez con un detallismo gráfico en cada movimiento que nos hará quitarnos el sombrero. En cuanto a la historia, todo son incógnitas. Aparecerán todos los personajes que pudimos manejar en ***Guilty Gear X*** (con la excepción de *Zato*), entre los que incluye a la pequeña *Dizzy* y su protector *Testament*, lo que nos hace formularnos la pregunta de qué fue lo que realmente ocurrió al final del juego.





El punto negro se lo lleva la exclusión de *Zato-one* por motivos bastante ilógicos: su doblador, *Kaneto Shiozawa*, murió en un accidente de tráfico, y el director decidió excluir su personaje como muestra de respeto. Una triste noticia para todos aquellos que alabábamos al Maestro de las Sombras.

Ahora ya sólo nos queda esperar hasta mediados del próximo año e ir ahorrando para este bombazo que saldrá bajo el sistema **Naomi** (*GD-Rom*) en la versión *arcade*.

**Torke the Undead**
*Torke@megamultimedia.com*



# Lupin III
## The Shooting

Lupin III es un juego basado en una serie de anime que a su vez estaba basada en el manga original de "Monkey Punch" que tuvo su comienzo hace más de 20 años, siendo una de las series más queridas por los fans del anime en Japón.

Este juego es un *arcade* de disparos que utiliza el mando original de **PS2** de pistolas. El contenido del juego si fuese un "*juego de mini juegos*". digamos que es una mezcla de juego de disparo habitual + juegos de pruebas de disparo.

La historia del juego, por supuesto, está basada en una de las películas de *anime*. El protagonista es el descendiente del famoso ladrón *Lupin*, él es *Lupin III*. Junto con sus compañeros *Daisuke Jigen* (conocido en España como *Oscar*, el experto en manejo de pistolas), *Goemon Ishikawa* (*Francis*, otro descendiente del famoso ladrón japonés, experto en manejo de espadas) y *Fujiko Min* (*Patricia*, experta en espionaje, se dedican al robo de todos los tesoros del mundo).

Un día *Fujiko* es secuestrada por un tipo llamado *Mamoh*, quien se auto-proclama como Dios. *Lupin* tendrá que arrancar a *Fujiko* des las garras de *Mamoh*.

Una de las cosas más originales del juego es que en cada pantalla las reglas son diferentes. Al comenzar la fase aparece un manual que explica las reglas y la meta de la pantalla, que también están basadas en las situaciones de la historia de la película. Luego comienza la introducción de la pantalla con imágenes y animaciones en las que también se entremezclan las imágenes y animaciones de la serie. Finalmente aparece el título y comienza la acción.

Básicamente el juego consiste en disparar a los enemigos y si ellos te alcanzan te quitarán una vida. La cantidad de vidas es de tres y aparecen reflejadas en la parte inferior de la pantalla. La vida se puede perder no sólo por los disparos de los enemigos.




¿A alguien le gustaría enfrentarse en un duelo de pistolas con Goemon?






Según la pantalla que sea puede quitarte la vida por fallar una bala o al chocar contra el coche. Por supuesto si te quedas sin vida, *Game Over*.

En la parte superior, al centro de la pantalla, se indica el tiempo, que cuando llega a 0 también es motivo de *Game Over*, pero son




pocas las pantallas con dificultad de pasar a tiempo.

La variación de las reglas hace que el juego se convierta en un arcade de pruebas siendo un juego de *shooting*. En una de las pantallas fallas la misión es tocar con una bala los rayos infrarrojos con alarma. Hay otra pantalla en la que tienes que conducir un coche (con el mando de la pistola). Al terminar las fases se hará un recuento de los puntos y se pasará a la demo que guía al siguiente nivel.

Hablando de los puntos, si disparas al objetivo sin fallar ni una vez se cuenta como combo y según la cantidad de combo los puntos irán aumentando. Este sistema es ideal para aquellos jugadores que quieren proponerse sacar más puntos.

El juego consta en total de 15 pantallas, que no son pocas para ser un juego disparo. La dificultad del juego no es muy alta, pero según las reglas puede resultar más difícil o menos, según el tipo de habilidad que tenga el jugador.

En general tiene muchos detalles, pero en todos los sentidos. Las imágenes y las voces de los personajes una mayoría de ellas se cogieron directamente del *anime*.




Aparecen todos los compañeros de *Lupin* y por supuesto el inspector *Zenigata* (conocido como *Basilio* en España).

Todas las demos tienen muchísimos detalles, tanto la de comienzo de la pantalla como la que aparece al fallar la misión. La forma en que se explican las reglas de las pantallas se guían mediante dibujos e imágenes. La dificultad del juego baja automáticamente al continuar cierta cantidad de veces una misma pantalla.

No es un juego sólo para fans del *anime*, ni tampoco sólo para fans de juegos de disparo. El acabado del juego está enfocado para que realmente todo el mundo pueda disfrutarlo.










El único mando que va a manejar el jugador es el mando de pistola. Nada más comenzar al situarse en el lado de primer jugador el personaje a representar será *Lupin*, mientras que si se juega en el lado de segundo jugador será *Jigen* a quien representemos.

Las diferencias entre estos dos estos personajes no sólo están en el gráfico. Al igual que en la serie original *Lupin* maneja una *Walther-P38* y tiene





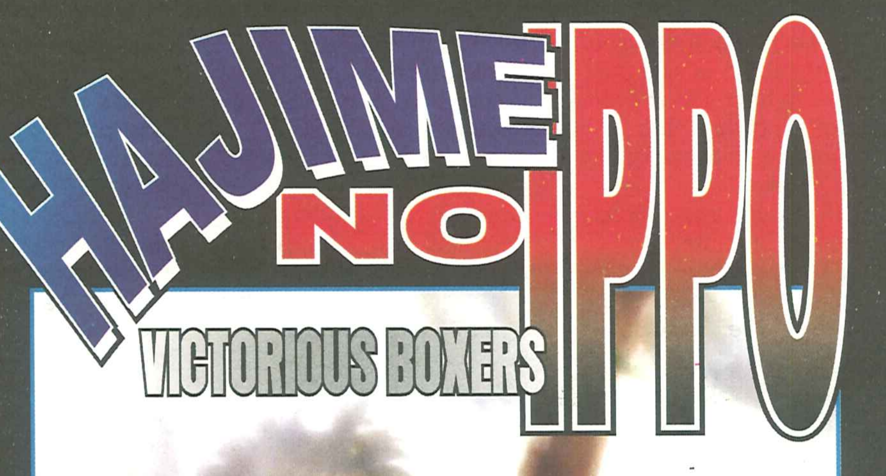


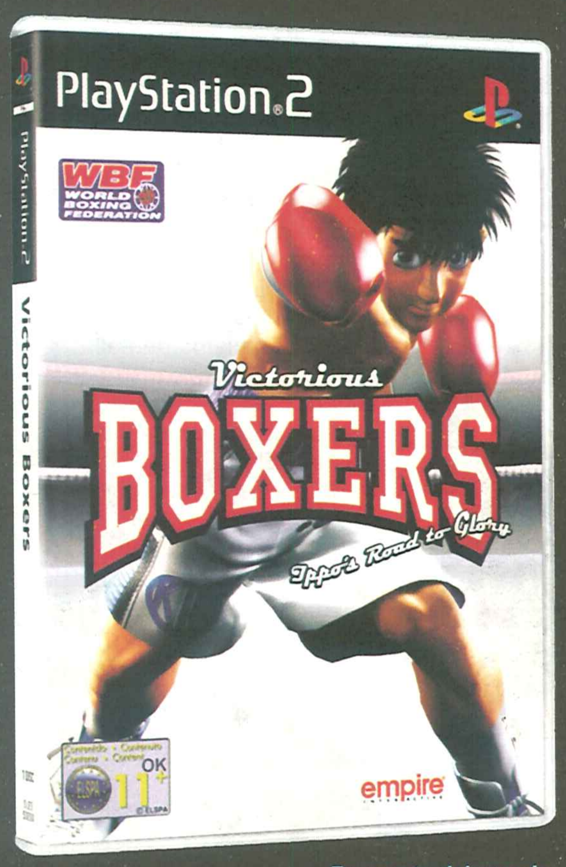
siete balas, y *Jigen* tiene su *M19Combatt Magnum*, con sólo seis balas, aunque restan más vida al acertar.

Para cargar la munición, al igual que en muchos otros juegos de disparos, sólo se tiene que apuntar y disparar fuera de la pantalla.

Básicamente el manejo del mando es todo eso, pero según las reglas de la pantalla varían las condiciones para jugar de distinta manera.

Si lo piensas...el boxeo es uno de los géneros menos llevados al videojuego. Tan solo los sosos simuladores de EA y la saga Ready 2 Rumble han echado mano de uno de los deportes más violentos y que más juego puede dar. Para goce de aficionados del deporte más amado por odontólogos, cirujanos maxilofaciales, psicoanalistas, vendedores de chicles, pipas y garrapiñadas y (los más importantes) amantes del anime de calidad: Hajime no Ippo (Victorious Boxers) para PS2. Que ya iba siendo hora...




***En agosto del pasado año Planeta-deAgostini se introdujo en el mercado de los videojuegos por vez primera con este juego, sacándolo a la venta a un precio de 9.900 pesetas. Podemos añadir sobre Victorious Boxers que en Japón vendió durante las navidades del año 2000 más de 350.000 copias, cifra nada despreciable para un título basado en un manganime. La prestigiosa revista nipona Famitsu galardonó este título con la medalla de oro, un distintivo que marca su calidad. ¿Podremos ver editados en nuestro país otros títulos basados en manganimes? Planeta tiene la palabra...***

Quiero imaginar que ya estáis enterados del argumento de la reciente adaptación al mundo del *anime* de la obra de *Jyouji Morikawa* (*serializada en el* **Shonen Jump** *de* **Kodansha**) que narra la historia de *Maguno Utchi* un estudiante de secundaria cuyo trabajo le ha dotado de una considerable musculatura, una férrea educación y una vida algo carente de contacto social tras una paliza frustrada a medio camino por un ex-boxeador y que supondrá un gran cambio en nuestro protagonista, que decidirá que quiere ser fuerte. El más fuerte. Ser un boxeador profesional. Y vaya si lo consigue....

No creáis que no se lo que estáis pensando: "*Otro juego de boxeo, buffff no han evolucionado realmente desde el* **Frank Brunno Boxing** *del* **Spectrum***...a excepción del* **Ready 2 Rumble** *en el que me puedo escoger a Bill Clinton con la panza esa que...*". Pero desde el primer instante del primer round que jugamos nos damos cuenta de que no estamos ante un cutre juego de **EA Sports** ni nada por el estilo sino ante un juego que sin hacer alardes técnicos (*que tampoco estarían de más, pues hablamos de PlayStation 2, el último y más laureado reproductor de DVDs que....er...no no, de la ya no tan novísima consola de* **Sony**) hace disfrutar POR

PRIMERA VEZ de lo que es el boxeo. No es que aquí en **GameType** (*uy, iba a poner **Load...** jejeje*) seamos unos expertos en materia deportiva pero sabemos que rodear a un adversario con unos PRECISOS y leves toques al mando analógico del *DualShock2* a fin de buscar un ángulo, un hueco, un fallo en la defensa del rival para atizarle un *Jab* seguido de un infatigable "uno, dos" hasta que caigan sus defensas y, si nuestra *stamina* nos lo permite, coronar con un *Uppercut* es vivir este deporte ( *¿a que parece que entiendo algo de boxeo? Pues no* ).

Por lo general no hago una esquematización tan pueril como "cosas buenas" y "cosas malas" pero la verdad es que el juego las merece pues, si hay aspecto apabullantemente buenos, no menos cierto es que los hay atronadoramente poco conseguidos. Volvamos al parvulario:

Cosas Malas (*las buenas al final para dejar buen sabor de boca*):

-No aprovechar la factura técnica de la serie añadiendo algunos videos de la misma ni en el *Opening* no tiene perdón de Dios(y menos mío) y nos hace remontarnos a los tiempos en que **Bandai** se hacía con todas las licencias de series famosas para convertirlas en detritus para consola.

-Si bien es cierto que algunos apartados técnicos son realmente interesantes no menos cierto es que en algunos aspectos el trabajo es muy mejorable. Ejemplos de esto son la simpleza de los escenarios o la penosa recreación del público en un soso *sprite* 2D con dos *frames* de animación (*sinceramente dudo que superar a los ojos de gomaespuma de Espinete, que contaba con tres planos de animación cuando se iba a dormir, fuese tan ardua tarea como para descuidarla*).

-No dotar al juego de un auténtico modo historia basado en la serie o en una serie paralela ha sido probablemente lo peor que se le podia hacer este juego, al que han limitado los modos de juego a un modo de un jugador en el que iremos compitiendo por una plaza de aspirante a retador del campeón y un *Modo Versus* para que disfrutéis zurrando a algún amigo.






Y las cosas buenas:

-El control. Tan innovador, preciso y suave como para meternos de lleno en el combate y darnos un dominio absoluto de la situación. No pocos redactores han coincidido en que este punto es una de las mayores bazas de este ***Hajime no Ippo Victorious Boxers***

-La factura técnica en general que, aunque no sentará ningún precedente en la historia de *PlayStation 2*, goza de un aspecto general impecable que agradará a fans y no-tan-fans con un detallismo que dará a aspectos como las animaciones faciales de cada personaje, la fluidez absoluta de los golpes y, sobre todo, al texturado de la musculatura que es realmente bueno.

## "IPPO'S ROAD TO GLORY"

-No contamos con un modo historia, pero si con sus protagonistas que, para goce de los aficionados a la serie, serán los mismos que en esta y los iremos añadiendo a nuestro plantel de luchadores del modo *2-Players* si les vencemos con una probada facilidad.

La banda sonora del juego, como la de la serie, es de esas que sabes que está ahí... pero no la escucharás a menos que compres el disco porque estarás pensando el siguiente *Jab*. De cualquier modo es amena y, aunque es más *techno* de lo que muchos desearían, acompaña bastante bien.

No es la primera incursión de ***Hajime no Ippo*** en el mundo del videojuego, sino la segunda como ya comenté en el comentario de la serie.

No resta mucho más que decir sobre este juegazo de *PS2*. No es ***Metal Gear Solid 2*** pero desde luego es innovador en muchos aspectos. Es más, creo que *Snake* debería aprender a boxear...y a invocar *SuperNova* como *Sephirot*... y muchas cosas.

Necesito pan con *Philadelphia®*.

Ahí os quedáis.

**Amano**
*amano_ai@retemail.es*



# Gundan DX

Este juego salió en arcade hace ya algún tiempo, ahora le toca el turno a la salida en PS2. Gundam DX es un juego de acción donde podremos manejar a uno de los bandos y de la conocida e interminable saga de robots.

Cada pantalla corresponde a uno de los capítulos de la serie y en cada fase tendremos que cumplir unos requisitos para poder pasarla. Algunos robots no podrán ser usados en todas las fases, ya que varios no son maniobrables en el espacio o en el fondo del mar.

Los combates intentan emular enfrentamientos reales, por lo que podremos ser ayudados por otros aliados y por supuesto protegerlos también.

Tendremos que elegir a un robot como compañero, guiado por la máquina, que nos defenderá.

Si pasamos bien las fases irán saliendo robots nuevos según la puntuación.

El manejo es bastante simple, sin complicados movimientos especiales. Es decir, que si pulsamos el mando arriba, iremos arriba, sin más líos, e incluso si apuntamos a un enemigo y dejamos presionado el botón de disparo, el robot seguirá automáticamente el blanco.

Los tipos de ataques son tres: los de cuerpo a cuerpo, los de distancia y los especiales (como por ejemplo dar mayor rapidez, poder volar o camuflarse). Un mismo robot puede tener armas diferentes, pero no todas las que dispone el juego, ya que por ejemplo

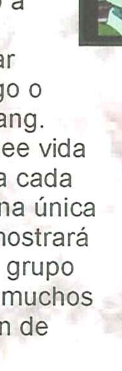
La saga Gundam es sobradamente conocida por los otakus. No es sólo el anime el que cuenta con numerosas versiones, sino que además hemos podido manejar todo tipo de robots Gundam en adaptaciones para la mayoría de consolas, o bien en las casi infinitas sagas Super Robot Wars de la compañía Bampresto. ¿Será posible que nunca hayáis oído hablar de la saga?






algunas serán muy pesadas para según qué robot. Las armas se diferencian bastante entre sí, ya que los láser pueden atravesar a los enemigos y dar a quienes estén detrás. Algunas de cuerpo a cuerpo se pueden utilizar para golpear pegados al enemigo o tirarlas tipo bumerang.

El juego no posee vida independiente para cada robot, por lo que una única barra de energía mostrará la energía total del grupo que llevemos. Por muchos robots que eliminen de nuestro grupo, no perderemos hasta que ésta barra llegue a cero. Incluso si destruyen al robot que manejamos, los que lleva la maquina seguirán luchando.





La versión de **PS2** posee algunos extras que no tenía el *arcade*, como dos aviones nuevos.

Los modos de juego son: *Arcade* (que es identico al de la máquina) y *Mission* (en el que jugaremos los capítulos de la serie). En *Mission* según como lo hagamos afectará a la continuidad de la historia, como por ejemplo un retraso de producción de robots.

Este juego alcanzó un grandísimo éxito en los arcades japoneses durante el pasado año. Ahora, al fín, tanto ellos como nosotros podremos disfrutarlo en casa.

En este modo las condiciones para pasar cada fase son muy distintas entre si. En algunas tendremos que destruir objetivos concretos, en otras salvar a algunos robots, etc... Estos capítulos están extraídos de la primera serie de ***Gundam***. También tenemos modo versus, en el que podemos elegir cuatro robots divididos entre dos jugadores. Por ejemplo, el primer jugador con un robot y el segundo con tres. El *modo red* es para jugar a *Vs.* por *internet*, con la ventaja de que el servidor que posee este juego es gratuito.



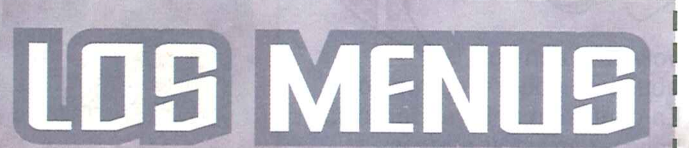
El total de robots es 21, 7 de la unión terrícola y 14 de los *Zion*.

Si jugamos en modo *random* saldrán los pilotos originales de la serie según el capítulo en el que estemos.

Esperemos que este título de la saga ***Gundam*** salga de Japón, ya que el juego en general está bastante bien, aunque este tipo de juegos basados en *animes* no suelen llegar a nuestra tierra (además de que ***Gundam*** no cuenta con muchos seguidores).








Emmm... Bueno, vale, por esto decíamos que hacía falta que se editase fuera de Japón. Total... con probar una tarde más o menos se sabe para lo que sirve cada cosa... ^_^U








# SUPER ROBOT TAISEN IMPACT

*Mazinger-Z, símbolo de los Super Robots dentro y fuera de Japón esta vez no será un protagonista principal, pero por supuesto estará presente.*

La saga de mayor éxito de Banpresto aterriza ¡Al fín! en Playstation2. Los gigantes de acero se disponen una vez más a detener las fechorías de sus eternos enemigos formando su ejército invencible.

Sólo hace un par de meses que os hablábamos de ***Super Robot Wars A*** para **GBA**, y aquí estamos otra vez con los grandes mechas del *anime* combatiendo bajo **PS2**.

Para el juego que hoy nos ocupa los programadores de **Banpresto** han moderado la dificultad y el equilibrio en las animaciones de los combates a las que gracias a la potencia de **PS2** se han introducido nuevas animaciones, efectos, y ejecuciones, aunque sigue teniendo unos gráficos bastante normalitos.

La historia parece estar basada en la versión de **Nintedo64** o en una continuación de esta.

Tras una larga guerra con el conflicto *Gripse*, el equipo *Lond=Bell* consiguió defender a la tierra de la mano de los extraterrestres y los ambiciosos terrícolas que pretendían el dominio de la Tierra. Pero los políticos de la *Unión Terrícola*, al ver que volvía la paz a la tierra, volvieron con su abuso de poder y corrupción. La confusión del área terrícola volvió a arrastrar nuevos conflictos, como la llegada del ejército de la *Unión Vega*, la vuelta del *Neo-Zion* y la aparición de los llamados *Lagartos de Júpiter*... Esta tormenta de invasiones era sólo el comienzo de una nueva guerra universal...

Como siempre, uno de los cambios interesantes son las animaciones y ejecuciones de los ataques. Al igual que en versión de **PSOne**, aparecen las caras de los personajes en grande al utilizar sus armas principales, al hacer los ataques con efectos especiales o en las animaciones. También como en **PSOne** los robots están dibujados en *2D* con algunos

## LOS SUPER-ROBOTS ATERRIZAN EN PS2













Ahora más que nunca la altura de los edificios será un elemento importantísimo a tener en cuenta. Aunque ya había 3 alturas que se dividían en tierra, distancia media y aire, ahora las cualidades de los robots tendrán que ser muy precisas para moverse en cada entorno. También se acentuarán los medios marinos y el trasladarse bajo tierra, por el espacio o dentro de una nave nodriza.























¿Podría salir un buen juego de Super Robots sin la presencia del desesperante Master Asia? No, no sería lo mismo...



efectos en *3D*, ya que a los fans les sigue emocionando que sean en *2D* para esta saga. Por otro lado con razón, ya que el equipo de **Banpresto** sabe aprovechar muy bien la animación *2D*.

La cara de los pilotos en el combate ahora es mucho más grande que en los anteriores ***SRW*** y en cada momento de ataque y defensa cambiarán las expresiones de sus rostros, y por supuesto, todos los personajes tendrán voces.

Al contrario que las escenas de combates, el mapeado será en *3D*, dando una gran profundidad, con un alto detalle en las bases y edificios.

Los dibujos de los personajes se han representado bastante el estilo de dibujo original, aunque se han rediseñado para que no queden anticuados. Es por tanto una nueva oportunidad de ver a los más famosos héroes del *anime* con un aspecto renovado y fiel.

El próximo 28 de Marzo es la fecha escogida para el lanzamiento de este título (en *DVD*) que se hará con un hueco en las estanterías de los miles de fans que tiene la saga, también en nuestro país.

*Mazinger-Z © Dinamyc Gundam © Sunrise*

*¿Será Gundam alguna vez reconocida en nuestro país como la serie de éxito que cautivó a los japoneses durante las décadas de los 80 y 90? Quizá llegando Gundam Wing a las cadenas de TV (como apuntan los rumores) se conozca o al menos cree un interés al otaku español, que está ciego con los Eva.*

## SERIES Y ROBOTS CUYA APARICIÓN ESTÁ CONFIRMADA:

Aura Battler Dunbine - Chou Denji Robot Combattler V - Chou Jyuu Kishin Dancouger - Muteki Koujin Daitarn 3 - Hajya Taisei Dangaioh (nuevo) - Getter Robo - Getter Robo G - Great Mazinger - Mashin Robo Cronoss no Dai Gyakusyuu (nuevo) - Mazinger Z - Muteki Choujin Zanbotto 3 - Ninja Senshi Hiei - Kidou Butouden G Gundam - Kidou Senshi Gundam 08MS Syoutai - Gundam 0080 War in the Pocket - Gundam 0083 Stardust Memory - Gundam F91 - Gundam ZZ - Z-Gundam - Kidou Senkan Nadesico (con sus Estebaliz) - Seisenshi Dunbine - Super Bestial God Machine Dancougar - Shin Getter Robo - UFO Robot Grandizer - Yuusya Raideen

# FINAL FANTASY U

FINAL FANTASY UNIVERS




Este juego es una segunda edición del ***FFX***, aparecida únicamente en Japón, que cuenta con algunos extras, como ya pasó en su época con el ***FFVII International*** o con ***Metal Gear Solid Integral***.

Una de las cosas que más atrae es un *DVD* extra con:

· Un video de 15 minutos de duración llamado ***Another Story***, que cuenta lo que pasó después del final del juego (no se sabe con certeza si es el prólogo o el epílogo).

· Un video musical de la canción principal del juego llamada *Sutekidene*, cantada por *Rikki*.

· Videos promocionales (una colección de todos los anuncios de este juego.

· Entrevistas con los actores de doblaje japoneses y americanos y *preview* de los próximos lanzamientos de **Square**.

Pasando al juego en si, también cuenta con extras:

· Se ha añadido una tabla de esferas nueva llamada *international*, en la que todos los personajes podrán empezar desde el centro y podrán aprender ataques y magias nuevas.

· Los personajes tendrán nuevas habilidades, como por ejemplo el *power atack* y el *speed atack*.

· Podremos luchar contra todas las invocaciones del juego con cualquier personaje (no solo con *Yuna*) y al ganar a todas luchare-mos contra una nueva llamada *Dare Richter*.

Para los compradores de la primera edición se regalará una *trading card* especial de la colección *art musseum*.

***FF X International*** sólo tiene voces en inglés, subtítulos en inglés o japonés y el *DVD* especial solo será en japonés.













# FINAL FANTASY XI

ONLINE

ファイナルファンタジーXI






## MASSIVE MULTI PLAYER ONLINE RPG

Este título es el primer juego *on-line* de **Square**, y saldrá durante la primavera para la **Playstation2**.

En este *FF* el jugador pasa a ser uno de las personajes que viven en el mundo del juego, llamado *Vana'diel*, pudiendo cooperar con otras personas o si lo preferimos, matar monstruos o buscar secretos. Es decir, que los personajes que nos encontremos serán personas reales de todo el mundo.

Lo primero que tendremos que hacer al empezar el juego es elegir la raza, cara, sexo y constitución del cuerpo del personaje que queramos crear.

Este *FF* también tiene el sistema de *job system*, el cual ya no se usaba desde hace algunas entregas de la saga. Cada trabajo tiene unas habilidades especiales que dependerán de la profesión que decidamos ser, como por ejemplo mago, caballero...

Una de las cosas más importantes de esta entrega, es que los jugadores podremos chatear e incluso registrar a los amigos para saber si están jugando en el momento que nosotros lo estemos haciendo. La historia de este juego transcurre en *Vana'diel*, donde conviven la magia y la tecnología.

Las leyendas cuentan que *"Hace tiempo hubo una guerra entre las personas que creían en la luz y las que adoraban la oscuridad. El cristal es el origen de toda la naturaleza que existe, por lo que esta batalla decidía la existencia de los dos bandos. Las bellas ciudades fueron destruidas y los paisajes arrasados. Un día, los humanos que sobresalían por la unión que había entre ellos, consiguieron derrotar a los monstruos y la humanidad gozó de un momento de paz. Pasaron 20 años desde la guerra, cuando la gente empezó a olvidarse de esta, pero en Vana'diel empezaron a renacer los malignos alientos, seres que adoraban la destrucción, al parecer todo causado por el cristal, que quiere que esto suceda."*

El sistema de juego es algo diferente a lo visto en las anteriores entregas, ya que al ser *on-line* cambian bastantes aspectos.

Un equipo puede tener un máximo de 6 personas y tiene que tener un líder.

Para formar un equipo tendremos que entrar en el menú principal del juego y en la opción de organizar equipo, para que de esta forma, salga una señal junto al personaje que indica que estamos buscando entrar en algún equipo. Si alguien nos acepta podremos entrar en su equipo.

Si por otro lado queremos ir solos y alguien quiere unirse a nosotros, seremos el líder del grupo. También podremos irnos del grupo cuando queramos. Podremos crear alianzas, que consiste en unir a tres grupos de 6 personas cada uno (o menos) hasta un máximo de 18 personajes. El jefe de esta alianza será el líder del grupo que primero diese la idea de hacer la alianza.

En las luchas podremos golpear con el botón cuadrado a los enemigos en tiempo real.

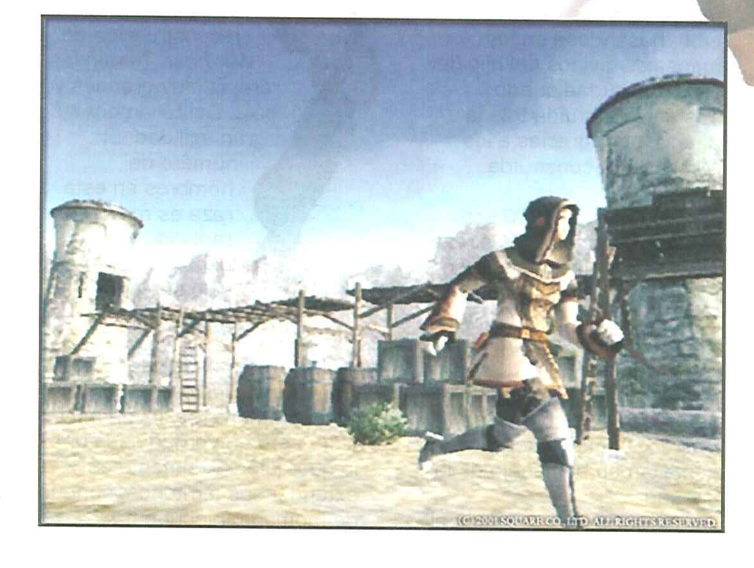
Al entrar en una lucha, el enemigo quedará permanentement e señalado por la camara para no perderlo de vista nunca, y para huir tendremos que alejarnos de él.

También podremos realizar magias que requerirán algún tiempo mientras para efectuarlas. Según el nivel que tengamos tardaremos más o menos en realizarlas, y si nos golpean pararán en seco la ejecución del conjuro. Algunas magias podrán realizarse a distintas distancias.

Para sacar los objetos también perderemos algo de tiempo, dependiendo del nivel de *job* que tengamos.

Algunas armas son más lentas que otras, por ejemplo una espada tardará menos en golpear que un hacha.

Los ataques son automáticos, es decir que si



elegimos utilizar una espada sobre un enemigo, cada cierto tiempo nuestro personaje le golpeará consecutivamente, con más nivel y más rapidez de ataque.

De primeras podremos elegir entre 6 trabajos diferentes:
*Guerrero*: que utiliza ataques físicos de gran fuerza.
*Monk*: de ataques rápidos cuerpo a cuerpo.
*Mago blanco*: que utiliza magias de curación.
*Mago negro*: con magias de ataque.
*Mago rojo*: que es una mezcla del mago blanco y el negro.
*Ladrón*: que esquiva muy bien todo tipo de ataques.

Los lugares donde podremos ir en principio son 3:
*Gustaberg*: un lugar muy árido, parecido a un desierto, en el que no existe ningún tipo de vegetación y las montañas son de pura roca. Existen unas cuantas minas por sus parajes.






*Ronfaure*: es una zona de mucha vegetación y de aspecto místico.
*Sarutabarutaes*: es una zona de grandes campos com plantas y animales típicos de la zona.

También tenemos 3 países para poder visitar:
*La república de Bastok*: creada por la raza *Hume* (*humanos*). Está al sur del continente *Quon*: el país esta dirigido por un presidente que se elige cada ciertos años. La capital de este país es una ciudad minera pero es más conocida por sus factorías y el comercio. Por la parte sur de esta ciudad viven muchos *Galka*, quienes destacan por su corpulencia, lo que les hace ser buenos mineros.
*El reino de San D'oria*: creado por los *Elvaan* (*Elfos*), se sitúa al norte del continente. Fue creada después de un conflicto interno. El país es gobernado por el jefe de la familia *Doragiiyu*. Es una cuidad fortaleza, protegida por dos grupos militares selectos e importantes, una es la caballería del templo que se dedica a defender la ciudad y organizar la seguridad de la ciudad y por otro lado los caballeros reales, que protegen la frontera y en caso de guerra se convierten en ejército real.
Al sur del continente *Mindalshia* está la federación de *Windurst*, formada por la raza *Tarutaru* y las islas de los alrededores. Esta federación está gobernada por unos doctores que fueron anteriormente representantes de cada tribu, basándose en los mensajes divinos del hijo del Dios. La ciudad quedó bastante destruida tras la guerra, pero gracias a los *Mithra* fue reconstruida.







Las razas de **FFXI** son:
*Hume (humanos)*: Es la raza que más población tiene en todo el mundo, sobretodo en *Bastok*. No destacan en ningún aspecto, pero están muy equilibrados.
*Elvaan* (*elfos*): Es la raza principal del reino de *San D'oria*. Son muy altos y destacan en el manejo de la espada.
*Tarutaru*: Es la raza principal del país *Windurst*. Destacan en el manejo de la magia. Su aparencia es como la de un niño, pero no tiene nada que ver con su edad real.
*Galka*: Es una raza de gran constitución que vive por *Bastok*. Destacan por su gran fuerza. No tienen ni hombres ni mujeres, sus descendientes nacen por reencarnación.
*Mithra*: Es una raza de población muy limitada. Destacan en el conocimiento de las ciencias naturales. Se cuenta que tras la guerra fueron muy útiles para la reconstrucción de *Windurst*. Tienen las orejas muy grandes y cola. Destacan por su gran agilidad. El número de hombres en esta raza es muy reducido y principalmente sólo se ven mujeres.

Los tres países que existen, *San D'oria*, *Bastok* y *Windurst*, aparentemente se llevan muy bien, pero en verdad cada uno lo que quiere realmente es extender sus territorios, aunque de momento ninguno ha

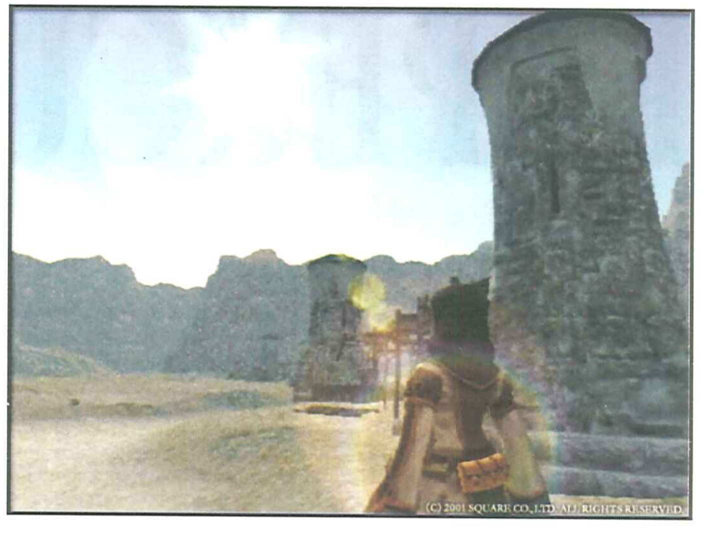
# RAZAS

## HUMES

## ELVAAN

## TARUTARU

## GALKA / MITHRA




invadido a otros países.

Existen zonas que poseen una posición neutral y gobernar algunas de estas zonas sería muy útil para el país que lo consiguiese.
Para conquistar estas zonas neutrales en el juego, que están gobernadas por monstruos, tendrán que ser atacadas por una alianza. El líder de esta se quedará con el dominio de la zona y pertenecerá al país de donde sea esa alianza. Estos lugares pueden ser conquistados nuevamente por otros países, por lo que siempre habrá luchas para mantener las conquistas.

Si el 10% de los jugadores que han conquistado una zona entran en estado de *lost* (muertos) esa zona pasará a ser otra vez de los monstruos. No se sabe con certeza qué ventajas tendrá el poseer muchos territorios conquistados.

Los *NPC* (*non player character*) son personajes manejados por la computadora. El color de su nombre es verde, por lo que los reconoceremos fácilmente. Estos personajes son muy útiles para pedirles consejos.

Uno de los puntos negativos de este juego, es que NO se podrá jugar si no estamos conectados a la red. Por lo que tendremos que ser socios del servicio de red de **Square** (***PlayOnline***) que NO es gratuito.

Se necesita forzosamente el disco duro de **PS2**.

Por otro lado, se podrán usar teclados con conexión *USB* para facilitar el chateo entre jugadores.

¿Cómo llegará este juego a nuestro país? ¿Cuándo? ¿Aparecerán ampliaciones del mundo? Y lo más importante, ¿Bajo qué servidor funcionará y a qué precio? Id a saber...





# REPERCUSION DE

Por fin hablamos del FF más famoso de todos, el FF VII, que para algunos de vosotros tal vez fue el primer FF y el primer juego de rol que jugasteis (y me refiero a rol, no a action-RPG ni otros).

La noticia de la venta oficial de ***Final Fantasy*** en toda Europa y Estados Unidos corrió por el mundo rápidamente. En muchos sentidos ***FFVII*** fue el ***FF*** más escandaloso y con más fama.

Actualmente para muchos fans europeos la imagen de ***FF*** fue creada por el ***VII***. Pero por otro lado fue uno de los ***FF*** que más críticas obtuvo. ***FFVII*** al ser para una nueva consola introdujo aspectos muy innovadores, no es la primera vez que ocurre eso, pero esta vez tenía intentos que cambiaron brutalmente la imagen de la saga ***Final Fantasy***.

Al saber que **Square** había decidido lanzar el ***FFVII*** en **PSX** uno de los temas que más se habló entre los fans era cómo evolucionaban los gráficos. Todo esto fue causado por la *preview* de **Nintendo 64** que hicieron y que fue presentada en uno de los *Game Show* (de primeras, el ***FFVII*** estaba previsto para **N64**). Allí se presentó un video donde los personajes de ***FFVI*** aparecían en 3D, por lo que era obvio que en este nuevo ***FF*** para **PSX** iban a hacer algo parecido.

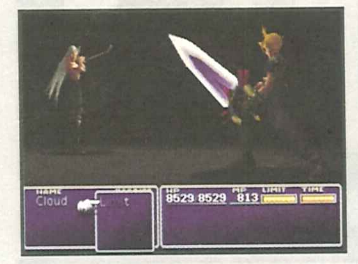
Poder escuchar la música en calidad CD era otra de las cosas que ilusionaban a los seguidores de la saga.

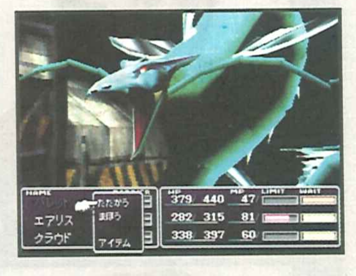
Gracias a la fama que la saga obtuvo en las últimas entregas y en las nuevas posibilidades que ofrecía la nueva consola 32*bits* de **Sony**, estaba asegurado un gran éxito e incluso poder llegar a convertirse en un *Killer Soft* (nombre con el que se denomina en Japón a los juegos que arrasan en las listas de ventas) de la consola **PSX**.

Al ir llegando noticias e imágenes nuevas de ***FFVII*** el juego fue sorprendiendo cada vez más al público, y digo público y no fans, porque sorprendió a todos en general.

Uno de los motivos de esta aceptación estribó en una nueva forma de venta que se produjo por el acuerdo con la compañía **Digicube**, que permitía la venta de los juegos no sólo en tiendas especializadas y grandes almacenes, si no también en tiendas de 24 horas (como los **7Eleven**). Este hecho potenció la venta de la consola **PSX** y sus juegos, mucho más de lo que se imaginaba la gente. La facilidad de poder comprar una consola y las novedades en los 24 horas cambió la imagen de lo que es una consola. Hasta entonces la gente seguía creyendo que las consolas todavía tenían unos gráficos mediocres y la imagen de estas era la de un juguete de niños. Pero al salir a la venta en sitios más comerciales y promocionándose en la *TV* como una nueva herramienta de entretenimiento, la **PSX** fue reconocida como algo más que una consola.

Detrás de esto, por supuesto, estaba el apoyo de ***FFVII***. Este juego fue el que hizo imaginar algo totalmente nuevo a los compradores de videojuegos.




Todo por sus increíbles videos (tan impactantes para su época) que aparecían en las pantallas de *TV*. Esta combinación de **PSX** y ***FFVII*** fue uno de los motivos principales del triunfo de la consola y el juego, junto con la promoción tanto de **PSX** como de ***FFVII***.

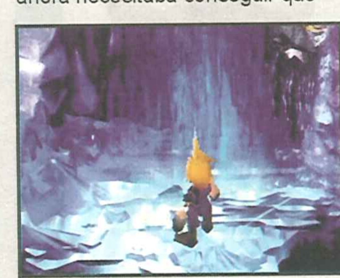
Quince mil millones de yens y 200 programadores fueron otros de los motivos por los que este juego escandalizó en la *TV* y en las revistas, que decían cosas como: "*FF es un juego que tanto por el coste de producción y como por la cantidad de personas trabajando, llega a la altura de una película*". Hablando claro, este juego le costó más trabajo y dinero que una película japonesa habitual (no es broma).

Por parte de **Square** la producción de este juego estaba basada en una estrategia promocional de ampliar el mercado de las consolas con el nombre de ***FF***. Sobretodo querían cambiar la imagen de la saga ***FF***. El nombre de ***FF*** ya era suficientemente conocido, pero ahora necesitaba conseguir que ese publico llegase a jugarlo. Por esta razón necesitaba un cambio que fuera aceptado por todo el público que ya tenían, y conseguir otros nuevos seguidores, al mismo tiempo demostrando la calidad y triunfando.

Así, una de las primeras noticias de ***FFVII*** fue el cambio de diseñador, que pasó de *Yoshitaka Amano* a *Tetsuya Nomura* (***Parasite Eve***), presentando a los personajes en *3D* poligonales y anunciando al mismo tiempo un nuevo estilo de gráficos en general.

Hasta entonces ya había juegos que utilizaban gráficos en *3D* o demos con *movies*, pero ninguno a la altura de ***FFVII***. Este nuevo cambio visual, fuera de toda imaginación, atrajo y convenció al público, hasta a aquellos que no conocían el juego. Esta fusión de *movies* y juego dio muchísima influencia en el mercado del entretenimiento. Desde entonces se convirtió en algo común ver dibujos por ordenador o en *3D* poligonal en otros juegos y en otras secciones de entretenimiento, aunque la





# FINAL FANTASY VII

## EL FINAL FANTASY QUE LO CAMBIÓ TODO







época también ayudó. Estos cambios visuales fueron bien aceptados, sobre todo el nuevo diseño de personajes, que se convirtió en un éxito. El protagonista *Cloud*, la heroína *Tifa* (sobretodo *Tifa*) y el enemigo *Sephiroth* son los personajes más queridos de toda la saga ***Final Fantasy***.

El juego en general tenía detalles pensados para un amplio público, incluyendo a los principiantes. Todo el juego está lleno de mini-juegos que directamente no afectan a la historia principal y en la mansión de los principiantes nos explicaban detalladamente los sistemas del juego. Pero sobretodo el entorno en general está programado y pensado para aquellas personas que nunca han jugado a un juego de rol antes de este.

El nuevo ambiente futurista al principio no atraía mucho a los seguidores de la saga, pero tampoco se lo tomaron mal, gracias a que en el ***FFVI*** habían creado un estilo de ambiente muy similar.

La historia del juego fue creada por *Kazunari Nojima* (***Bahamoot Lagoon***, ***Hercules no Eikou III***, ***IV***) junto con un equipo formado por *Hironobu Sakaguchi* (el promotor de la saga), *Tetsuya Nomura* (diseñador de personajes y monstruos), *Suminori Kitase* (guionista en algunos ***FF***) y *Masato Katou*.

Después de todos estos rumores, informaciones y noticias, este juego llamó más que suficiente la atención del nuevo público.

Por otro lado, entre los seguidores había muchos que admitían lo increíble que podía llegar a ser, pero se preocupaban de que el juego realmente siguiese siendo un *FF*. Los anuncios y la promoción, como conoceréis, llegó hasta aquí, España. Así los pocos seguidores de juegos de rol japoneses se volvieron locos al saber que ***FF*** llegaría a España e incluso con textos en castellano.

A diferencia de otros ***FF***, con el ***FFVII***, **Square** quería abrir campo en otros países fuera de Asia. Hasta entonces el único país occidental con promoción era Estados Unidos y aun así no era suficiente.

Al salir a la venta el juego voló. Gracias a la nueva forma de venta no hubo problemas para conseguir el juego, ya que hasta entonces los sitios donde se vendían los juegos estaban limitados a tiendas especializadas, pero los locales de 24 horas son fáciles de encontrar (en una ciudad los puedes encontrar casi en cada 200m). El éxito no sólo quedó en Japón, sino en todo el mundo, convirtiendose en el ***FF*** que mas vendió en todo el mundo y en la historia de **PSX**. En total se vendieron 8 millones y medio en todo el mundo (incluyendo la versión Internacional, que salió más tarde en Japón). De ahí casi 4 millones en Japón.

Ahora hablemos del juego en si.

La historia comienza en una ciudad controlada por una compañía llamada *Shinra*, una empresa que posee un gran poder por todo el mundo gracias a una tecnología propia. El protagonista, *Cloud*, es un mercenario que antiguamente fue uno de los soldados de la compañía *Shinra*, y que al comienzo del juego ha sido contratado por un grupo de rebeldes llamado *Abalanch*, que lucha contra la compañía *Shinra*, quienes están absorbiendo la energía del planeta por sus propios beneficios.

La temática del juego es "*La vida del planeta*". Durante el transcurso de la historia se pone muchas veces en duda sobre el beneficio del planeta sobre los animales que viven allí y el ego de los humanos.

El guión del juego sorprende bastante, como la muerte de *Aerith* o la desaparición del protagonista, pero en general es algo complicado, carece de explicaciones y muchas veces se pierde el hilo de la historia, aunque aprovecha bien la temática y destaca en la ejecución en general de cada escena importante y en la forma de llevar la historia hasta allí, junto con el uso de los *movies* que también introducen en el mejor momento de las escenas.

El final del juego es algo soso para la larga duración de la historia (una media de 48 horas). No es una respuesta directa del tema ni tampoco deja muy claro lo que pasó. Más bien se queda en manos de la imaginación de los jugadores. Los gráficos han mejorado de manera incomparable respecto a otros juegos, pero desgraciadamente también causó el problema de que no se veía claramente el camino por el que el personaje podía andar. Había veces que no se sabía dónde estaba la entrada y la salida de un mapa.

La calidad de los *movies* en general impresionaba bastante, pero hay una diferencia de calidad entre ellos. En los combates es donde más se destacan los gráficos, tanto los personajes como los enemigos están muy bien dibujados y las invocaciones son impresionantes. El enfoque de cámara es perfecto y apenas se pixelan los gráficos.

Los combates son rápidos gracias a que los personajes se mueven con bastante velocidad, aunque las invocaciones tardan un poco en ejecutarse.

Sobre el mapeado dibujado a *3D* hay que decir que impresionaba bastante, dando una sensación real de estar caminando en un campo inmenso, pero el enfoque de la camara no era muy bueno.

Los nuevos sistemas del juego están encabezados por el

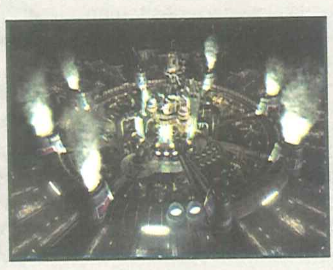
sistema de *materia*, aparte del *Limit Break* y el número de personajes en el equipo.

*Limit Break* hacía que los personajes al recibir cualquier tipo de daño fuesen llenando una barra de *Limit* y cuando se llenaba al máximo se podían hacer unos ataques especiales distintos en cada personaje. Lo malo de este sistema era su forma de aprender ataques nuevos. Tenía que utilizarse una cierta cantidad de *Limit Break* para aprender un nuevo *golpe de límite*, para lo que se tardaba bastante. Pero aun así la idea fue buena, eran golpes muy impactantes y sobretodo eran ataques que representaban muy bien a los personajes.

El sistema de *materia* era un sistema parecido al sistema de piedra mágica de ***FFVI***. Las *materias* son unos bolas mágicas que sirven para poner en armas o armaduras. Según la Materia que sea los personajes podían utilizar magias, habilidades, invocaciones u obtener *bonus* correspondientes a esa *materia*. Al igual que en el ***FFVI*** este sistema tenía un problema. Así, hablando claro, era un rollo conseguir las experiencias para algunas *materias*. Por otro lado el sistema en si de combinar habilidades, armas y armaduras que aprovechaban la idea de las *materias*, como variar la cantidad de las mismas que pueden ser colocadas, o armas y armaduras potentes sin posibilidad de meterle materias, era genial.

El cambio de 4 a 3 personas en el equipo te obligaba a centrar el personaje principal para el combate, pero aprovechando el sistema de *materias* te permitía utilizar al resto con poca diferencia de fuerza. Hay mucha libertad en este sistema de *materias*. Según la combinación puede ser muy potente o insignificante. Los combates en general son rápidos, con un buen





enfoque de cámara y mucha animación. Aumentaron más detalles de mensajes, la cantidad de mini juegos, objetos escondidos, enemigos difíciles y otras muchas cosas fuera de la historia principal que enganchaban bastante (especialmente las combinaciones de *chocobos*).

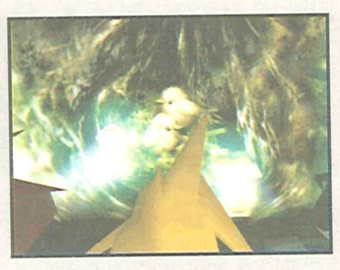
La música del juego, a diferencia de lo que se suponía antes de la venta, estaba compuesta con el sonido de la **PSX** y no del *CD*, pero están muy bien utilizadas, hasta hay un coro insertado en el combate final. Cambiaron algunos temas principales de ***FF***, como el comienzo de los combates.

Como juego en general la calidad y el volumen (sobretodo) es buena.

Pero tal vez por largo tiempo de producción y mala coordinación del equipo había muchísimos *bugs* (errores) y en general fallaba en detalles pequeños. Tras la venta ***FFVII*** sigue escandalizando al mundo. Una de las guías del juego llegó a ser el 4º *Best Seller* del año y el libro oficial de los diseños en el puesto 15º. Esta es la primera vez que una guía de un juego entra en los primeros 5 puestos de *Best Seller*. En los premios *CESA 97* obtuvo el galardón de mejor juego, mejor guión y mejor música del año.

La producción de la versión *Internacional*, nuevamente creado para Japón, contenía un CD más, un CD de datos. De esta versión se vendieron hasta ahora 55.000

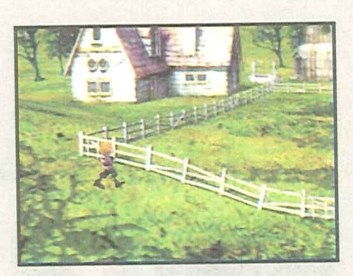




unidades en Japón, una venta increíble para ser una simple "*Version Up*". Esta versión *Internacional* está basada en la versión occidental. En ella la experiencia necesaria para subir de nivel y para las *materias* eran mucho menores (casi la mitad) que en la versión japonesa. Te daban casi el doble de dinero, los enemigos eran más débiles y el juego en general era una versión *Easy*. Y lo más importante, te indican la salida y entrada del mapa con una flecha.

Aparte, con el *Data Disc* se añadían, objetos nuevos (todo en general), eventos, *movies* y lo mejor (y para algunos maniáticos de conseguir todo, lo peor) 4 weapon más (o sea, 4 monstruos aquí conocidos como "armas" exclusivas para esta versión).

***FFVII*** obtuvo más éxito de lo que se esperaba. Pero el éxito mayor lo consiguió en occidente que en Japón. Realmente la venta del juego fue todo un éxito, pero los cambios de la imagen de ***FF*** se llevaron críticas de muchos fanáticos de la saga. Otras críticas del juego eran la mala programación del mismo, que en muchas ocasiones tenía problemas de carga, versiones en las que se quedaban atascados en mitad del juego, y otras críticas en general sobre los sistemas y el guión, que ya se estaban quedando un poco típicas. El sistema de materia empezaba a parecer algo pesado, que en ***V*** y en ***VI*** ya les estaba pareciendo pesado el sistema de la piedra mágica y los *job points*. El juego en total da la sensación de estar jugando varios juegos y no uno. Además sin tener coordinación ni sin seguir la corriente de la historia. El mal equilibrio del juego (y no me refiero de la dificultad en si) dejó una amplia entrada para los principiantes, pero sólo al principio. En muchísimas ocasiones faltaba el pequeño detalle de guiar o dar una pista o



información de por dónde seguir.

Digamos que la mitad de las críticas que se llevó el juego fueron a causa de programación, de mala coordinación de equipo y la mala suerte de haber salido en esa época. Digo esto último porque los jugadores de ese momento ya estaban un poco cansados de ver el mismo estilo de historia, ese tipo de sistemas que te obligan a hacer combates y más combates. Tal vez era demasiado estándar, muy típico al estilo ***FFVII***, eso para el público japonés. Pero gracias a que fuera tan estándar y tan típico tuvo éxito en occidente y para los que daban sus primeros pasos con la consola.

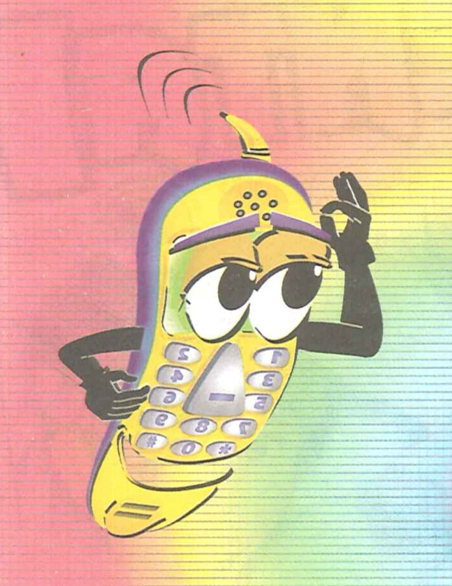
Claramente la forma en que evolucionó ***FF*** era visualmente y al estilo de una película. El promotor, *Sakaguchi*, insistía mucho en acercar la calidad visual en hacerlo como una película, que quería hacerlo cada vez más en plan *Hollywood*. Pero esta postura y su forma de evolucionar ***FF*** fue criticada por gran parte del sector y por numerosos fans. La razón era que todos querían que ***FF*** siguiese siendo ***FF*** y no una película *Hollywood*. La postura de *Sakaguchi* hacia el mercado occidental explota en ***VIII***, el ***FF*** que causaría un gran fracaso a la compañía.

***FFVII***, como es costumbre de **Square** (más bien siguiendo la regla de 3 de ***FF***), es un juego muy estándar con claro progreso gracias a la consola (fijáos en ***IV***). Es el juego que hizo convertir este estilo en un estándar de juego de rol para la consola **PSX**. Pero **Square** en esta época se había crecido demasiado por la fama. Salieron rumores de que estaban perdiendo la confianza de sus fans. Junto con esta mala imagen de la compañía, ***FFVII*** tal vez no obtuvo una calificación como debía...

**Silvercat**
*silvermoon2c@hotmail.com*




# MELODIMOLA



## TV HITS

| | |
|---|---|
| 496 | Ally Mc Beal |
| 176 | Beverly Hills 90210 |
| 182 | Bonanza |
| 190 | Charlie's Angels |
| 189 | Dallas |
| 499 | Dirty dancing |
| 308 | Pretty woman |
| 309 | Pulp fiction |
| 44438 | Rocky 3 |
| 191 | Dynasty |
| 192 | Fame |
| 228 | Mission impossible |
| 274 | The Simpsons |
| 501 | Flashdance |
| 194 | Friends |
| 195 | George of the jungle |
| 503 | Ghostbusters |
| 17833 | Girl From Ipanema |
| 54995 | Goldeneye |
| 53410 | Good vibrations |

## GREATEST HITS

| | |
|---|---|
| 19973 | In the navy |
| 41173 | It wasn't me |
| 19792 | It's now or never |
| 12091 | Dont worry be happy |
| 19408 | Ms Jackson |
| 120 | Narcotic |
| 58978 | Ne me quitte pas |
| 367 | No woman no cry |
| 388 | Black is black |
| 11576 | Satisfaction |
| 21090 | Scooby doo |
| 49325 | She bangs |
| 64472 | Stronger |
| 56388 | Supreme |
| 72128 | The call |
| 274 | The Simpsons |
| 510 | Torn |
| 81936 | Video killed the radio star |
| 32527 | We will rock you |
| 13718 | Wassuup |

TU ERES DIFERENTE

WWW.LOGOMOLA.COM

**906 292 503**

Este servicio sólo es accesible a partir deteléfonos NOKIA Tm y SAGEM Tm.

0,90€ m

Manda mensajes divertidos a tus amigos con voces de South Park, Torrente, Dinio, Tamara, Jesulín, Risitas, Carlos (el Yoyas), Boris...

# FUNNY LINE



Envía mensajes de amor, perdón, invitación, amistad, saludo, ruptura...

**906 291 156**

Vale para todos los teléfonos!

0,90€ min

# MUGEN

**Este mes os traigo a mi sección unos cuantos personajes nuevos junto a consejos para la edición de propios y una noticia interesante.**

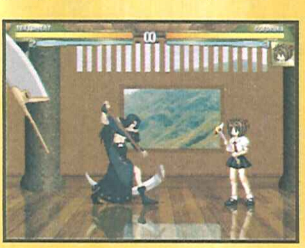
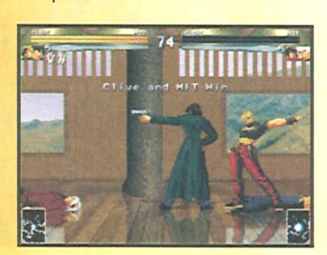
Sección por ***Clarens B.*** *(omegaclarens@hotmail.com)*

## EDICIÓN Y NOTICIAS (+ 8 NUEVOS PERSONAJES)





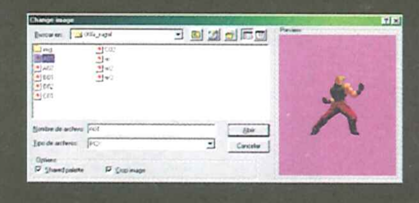

Éste mes para comenzar con la sección os traigo una de las noticias acerca del mundillo ***MUGEN*** que más ha sonado por la red, y es que sus creadores decidieron sacar su última versión exclusivamente para ***LINUX***, dejando de lado el formato ***PC-MSDOS***. Ante la llevada mundial de manos a la cabeza por semejante decisión, los señores de **Elecbyte** decidieron finalmente empezar a trabajar en una versión para ***Windows***. Pero la cosa no era tan sencilla. Para crear el programa, necesitaban potentes compiladores y otros programas caros, por lo que dijeron que si de verdad el público quería ***MUGEN***, habría que arrimar el hombro. Y así lo hicieron; empezaron a pedir dinero a los fans. Cada uno aportó lo que quiso y pudo, y en dos días consiguieron el 33% de lo que necesitaban. Obviamente no tardaron mucho en conseguir su propósito, y dejando claro que no iban a hacer lo mismo que ciertos ripeadores del ***KOF2000*** que se largaron con las pelas, están trabajando en ello. Quizá para cuando leáis éstas líneas el nuevo y flamante ***MUGEN*** esté ya disponible.


### SOBRE LA EDICIÓN DE PERSONAJES

Éste mes os enseñaré varios personajes editados bastante curiosos y que personalmente me parecen de los mejores que se han llegado a hacer. La base de la creación de éstos personajes es bien simple: coger un personaje ya creado y modificarlo (preferiblemente habiendo pedido permiso al autor), o mediante la secuencia "dibujo-escaneo-retoque" (el caso de uno de nuestro personajes invitados de éste mes). Para ello necesitáis talento, conocimientos mínimos de ***MUGEN*** (leeros los documentos, y no digáis que no porque estén en inglés) y los siguientes programas: ***Mugen Character Maker*** (***MCM*** de la mano de mi amigo *sés*), y sobre todo el que yo recomiendo: ***Paint Shop Pro*** (cualquier versión, aunque la ***6*** es para mi la mejor), del que tenéis que saber cómo salvar o cargar paletas, editar *sprites*, etc.

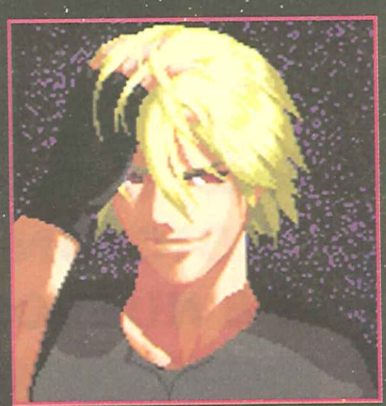
Para que vayáis practicando, abrid con el ***MCM*** el archivo *sff* de un personaje (donde están las imágenes). Luego mediante el menú, extraed el *sprite* deseado o todos, editándolo/cambiándolo con el ***Paint Shop***. Después, con el comando de sustituir, cambiadlo. Ya habéis dado vuestro primer paso en la edición de un personaje. Así podréis llegar a hacer personajes como los que veréis adjuntos a éste reportaje. Eso si, recordad que la paleta ha de estar a 256 colores y por supuesto todos los *sprites* del personaje han de tener la misma.




En breve (lo más seguro que para el número próximo) incluiremos la primera parte del tutorial de creación de personajes, además del juego que estoy realizando.

# CLIVE







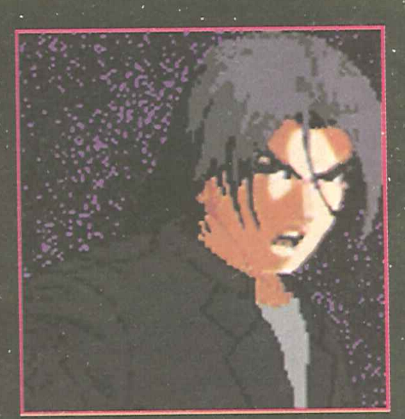
Ahora de repente nos encontramos con un personaje inventado de curioso aspecto. Está formado por las piernas de *Rugal*, el cuerpo de *Benimaru* y la cabeza de *Rock Howard*. De nombre tiene *Clive* y parece que controla la electricidad, a juzgar por sus ataques. De movimientos bastante rápidos y contundentes, *Clive* tiene la patada de relámpago que tenía *Benimaru* en el ***KOF '97*** y la *Shock Ball* de *Omega Rugal* en el ***KOF '98***. Como *super* tiene una copia descarada del *Heat Drive* de *K'* (***KOF '99***) pero éste deja una estela azulada bastante chula.

Como personaje raro está bastante bien, en la línea del ya conocido *Yasanagi*, pero éste está mucho mejor conseguido, aunque queda un poco raro ver a uno mover los dos brazos sin menear siquiera las piernas un poco. Por lo general, no desentonaría en ningún ***MUGEN*** de ***KOF***.



# MIT





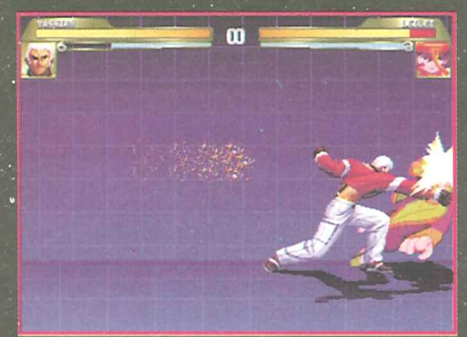




Y para acabar éste mes, nos encontramos con el compañero de *Clive*. *Mit* es un personaje rarito como él solo. Tiene la cabeza de *Kyo* pero con el pelo largo. El cuerpo de *Mature* modificado como si fuera una gabardina, de vez en cuando saca una pistola o una espada roñosa, tiene *supers* dignos de *Kevin Ryan* y además tiene la voz de *Yashiro*. Después de encajar esto, os diré que además tiene de *striker* a *Clive*, por lo que es obvio que son obras del mismo autor.

*Mit* es un personaje un poco guarrete; es decir, que te hace unos combos que apenas te deja caer al suelo, y además combina con el *striker*, por lo que tenemos doble guarrada. En el aspecto gráfico es un pelín malillo, todo hay que decirlo, ya que la gabardina que lleva es un pelín cutre (por no decir que es un pegote negro) y algunos movimientos, al estar ripeados de *Mature*, pues quedan un poco raros viniendo de un tipo medio corpulento como éste.

Aun así, no puede faltar si tienes a *Clive*, ya que respetando las ideas del autor, debes de tener los dos.

# YASHIRO EX

Éste *Yashiro* además de estar bien hecho y tener todos sus golpes normales (están fusionadas su versión normal y *Orochi*), tiene *supers* (*desperate moves*) de diversos personajes de la saga ***KOF***.
Así nos encontramos con el *Galáctica Phantom* de *Ralf*, *Bunker Buster* de *Maxima* o una versión aérea del *Raikohken* de *Benimaru*.

*Yashiro-Ex* es rápido, resistente y muy muy fuerte. Con cuatro o cinco patadas seguidas (valiéndose de su rapidez), podemos despedirnos de más de la mitad de la vida. Además, como dato curioso y vistoso, a sus especiales normales le han incluido explosiones con una calavera disolviéndose en ella (como en el *Gigantic Presser* de *Rugal* de ***KOF '95***).




Es un personaje abusivo, pero como está tan bien hecho y es tan chulo (*Yashiro* siempre ha sido de los más jugados en un ***KOF '97-'98***) se le perdona el ser tan *cheap*. Yo os lo recomiendo personalmente, ya que pocos personajes tienen tantas cartas ocultas en la manga...

# MAKISHI MASAO






Aquí llega el desmadre. *Makishi* es un edit de *Maxima* (***KOF '99***), pero la gran diferencia de éste es que al inicio del combate viene una ráfaga de viento y se le vuela el peluquín. Sí, como lo leéis. La pose principal hace parecer que el personaje es débil, pero cuando lo manejamos bien es todo lo contrario. Comenzando por ataques normales, tenemos una presa en la cual sujeta al rival y acto seguido le suelta tal porrazo que hace que gire como una peonza. Otro de sus ataques normales propina 125 golpes (sí, 125, no me he equivocado), semejante al *hundred hand slap* de *E. Honda* (saga ***Street Fighter***). Si a todo esto le añadimos una jugabilidad bastante buena y un control sencillo, tenemos un gran personaje, pero es que aún no he comentado sus *supers*. Uno de ellos hace que caiga en su mano *Kung Fu Man* (el personaje de muestra que viene con el ***MUGEN***) y lo dispara contra el rival, ocasionando un daño muuuuuy elevado. Otro hace el *Bunker Buster* normal de *Maxima*, pero cae en plancha sobre el enemigo, en vez de hecho una bola. En la variante de éste último, hace lo mismo pero no cae él, sino *King Fu Man*. Sin duda un personaje divertido y curioso, además de bien hecho.



# GO HIBIKI





Éste personaje, creado en base a *Ryu* con los gráficos de clásico ***Street Fighter II*** de **CAPCOM**, es de los más terribles luchadores con los que nos podemos llegar a enfrentar. No es ni más ni menos que el difunto padre de *Dan*, que ha regresado del mismísimo infierno. Con una inaudita rapidez y una fuerza totalmente destructiva, *Go Hibiki* es un personaje no muy *combero*, pero letal a corta distancia.
Con voz grave y contundente, es capaz de dejarnos *KO* antes de que pasen 15 segundos de combate (comprobado).

Como ataques principales tiene el *Tatsumaki Sempuu Kyaku* y el mítico *Hadoken*, pero son tremendamente poderosos. En su apariencia, además de vestir kimono, tiene los ojos rojos y el pelo largo y con coleta, habiendo sido aprovechada la cinta de *Ryu* para éste fin.

Como *supers* tiene uno aéreo y tremendamente poderoso el cual apenas podemos ver ya que instantes después de realizarlo ya estamos tendidos en el suelo; y otro que es un *Shinkuu Hadoken* que resta bastante vida y suele ser el colofón de algún *minicombo*.

El personaje en sí está bien realizado y ajustado, pero falla quizá por su excesiva rapidez, difícil de controlar, además de unos desmesurados golpes especiales. Él solo puede destrozar una pareja de *Evil Ken*.

# GIDEON







Otro *edit* bastante currado y raro. *Gideon* en un ninja creado a partir de *Spiderman* (saga ***MARVEL Vs***) que lanza cuchillos y es bastante ágil. Algunos *sprites* no están muy bien cambiados, pues se nota perfectamente la araña del traje de *Spidey* en su espalda, y en otros se ve claramente la cara de *Strider Hiryu*, usada también (sólo en ciertos movimientos).

Este personaje parece controlar la electricidad, y prueba de ello es un agarre que tiene y uno de sus *supers*, en el cual se eleva dentro de una cúpula eléctrica tan llamativa como dañina. Además de lanzarlos horizontalmente, *Gideon* puede herir a sus rivales desde el aire también con sus cuchillas resplandecientes.





En otro llamativo *super* pasa a través del rival y cuando para, éste recibe todos los golpes y cae al suelo derrotado (bueno, si le queda poco de vida ^_^U).

En definitiva es un buen personaje pero con un retrato grande patético (apenas se diferencia lo que es) que no debería faltar en un buen ***MUGEN***. Jugad mucho contra él y encontraréis que tiene varios *supers* difícilmente visualizables de otro modo (algunos son raros de realizar).

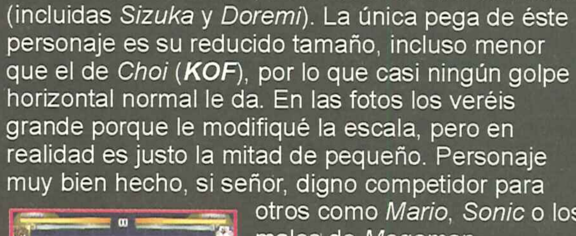
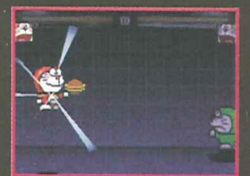
# DORAEMON




Sí, como lo veis. El gato sin orejas también está dispuesto a dejarse el pellejo en el ***MUGEN***. De creación japonesa, nos encontramos con éste minino espacial bastante currado y con especiales para aburrir. Además de sacar todo tipo de cosas de su bolsillo mágico y tirarlos al contrario, cuenta con la ayuda de sus amigos. Así en cada uno de sus supers por ejemplo aparece *Nobita* y tira galletas, *Suneo* anima al propio *Doraemon* y se lía a puñetazos, *Gian* se tira como un animal a por el contrario, etc.

Uno de los más chulillos es en el que salen todos volando con su gorrocóptero y sacuden en fila al rival, diciendo cada uno una cosa (incluidas *Sizuka* y *Doremi*). La única pega de éste personaje es su reducido tamaño, incluso menor que el de *Choi* (***KOF***), por lo que casi ningún golpe horizontal normal le da. En las fotos los veréis grande porque le modifiqué la escala, pero en realidad es justo la mitad de pequeño. Personaje muy bien hecho, si señor, digno competidor para otros como *Mario*, *Sonic* o los malos de *Megaman*, pequeñines también, aunque sin duda con una ínfima cantidad de ataques si los compararemos con todos los que cuenta *Doraemon*.






# SAKURA KINOMOTO



¿Quien no sabe a éstas alturas quién es la *Card Captor* más famosa del mundo? (bueno, y la única ^o^U). Así es, *Sakura* está disponible para darse de palos también. Dibujada a mano y adaptada a los gráficos para el ***MUGEN***, hace gala de ciertos poderes de sus cartas, tales como la terrible del rayo eléctrico, *Fly* o *Windy*. También usa *Sword* para hacer rodajas a sus rivales. De tamaño menudo y de aspecto adorable, se ha convertido en uno de mis personajes favoritos a la hora de dar leches en el juego. Altamente recomendada para los fans de personajes raros e inéditos.

Como nota curiosa, decir que tiene voz, por lo que se deduce que el creador extrajo momentos de la serie en los que invocase los poderes de las limitadas cartas que aquí usa. Parece ser que no es la versión definitiva, pero por ahora no se sabe nada de una pronta actualización del personaje. veremos qué pasa finalmente.






# M.A.M.E.

Para algunos el emulador de los emuladores. Para otros el reencuentro definitivo con sus clásicos más amados. Señoras y señores... con todos ustedes, el inimitable "Multi Arcade Machine Emulator".

Muchos de los adictos a los videojuegos comenzaron en este mundillo con las máquinas recreativas, ya sea en salones *arcade* o en aquel bar de al lado de casa. Mundos maravillosos a los que éramos transportados en pos de luchar contra el mal, salvar a nuestra princesa o ganar el mundial de fútbol. Momentos inolvidables que de buena gana hubiésemos querido que fuesen totalmente gratis. ¿Quién no ha soñado en su día con tener el mueble del ***Ghost'n Goblins*** y poder jugar cuando le diese la gana?

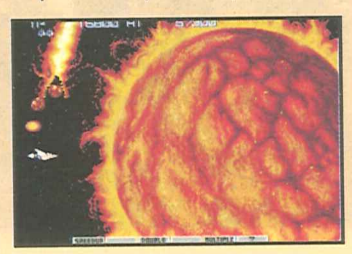
*Nicola Salmoria* tuvo en 1996 la misma idea. ¿Por qué no aprovechar la potencia de los ordenadores actuales para emular las clásicas placas *arcade*?

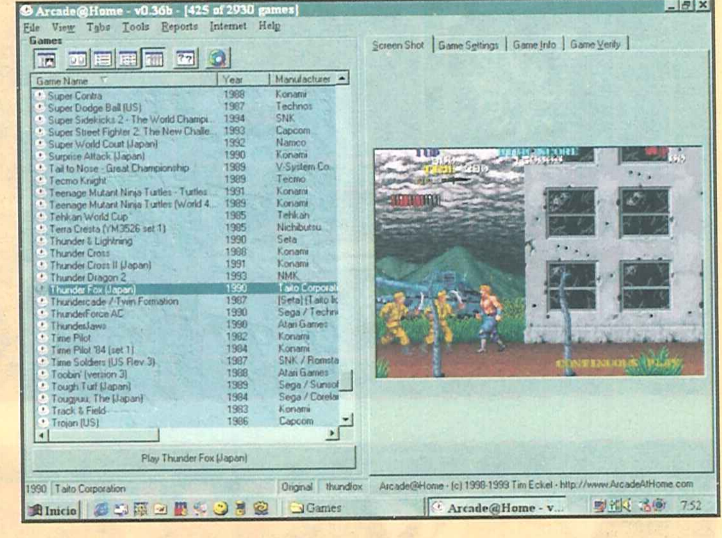





Todo comenzó el 24 de Diciembre de ese año, cuando este programador se dedicaba a realizar emuladores de un sólo juego (como por ejemplo, ***Multi-Pac***), y en Enero del 97 realizó un "todos en uno" de sus emuladores, un sólo programa que realizaba todas las funciones de sus anteriores emuladores individuales. Y le puso nombre: ***Multi Arcade Machine Emulator***, ***MAME*** para los amigos.

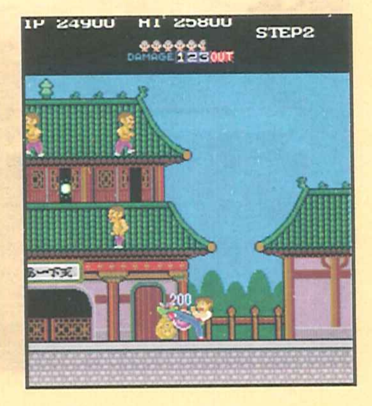
La primera versión de ***MAME*** fue ***MAME 0.1***, lanzada el 5 de Febrero de 1997. Su filosofía de tener una arquitectura de código abierta ha permitido a este emulador crecer hasta lo indecible gracias al constante apoyo de no pocos programadores. La versión actual está capacitada para soportar más de 3.000 *roms*, llegando a ser en total cerca de 2.000 juegos únicos. Poco a poco fueron lanzándose sucesivas *betas* del emulador, las cuales van soportando nuevas *roms* y arreglando los posibles *bugs* que anteriores versiones hayan podido suscitar. Todos estos avances los podremos ver en la página oficial de ***MAME*** (www.mame.net), en la sección *work-in-progress*.

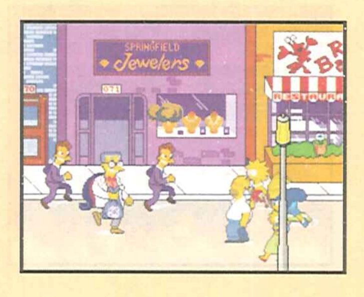


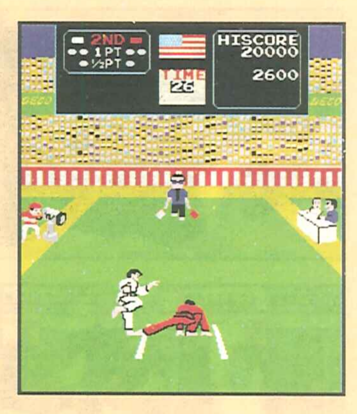




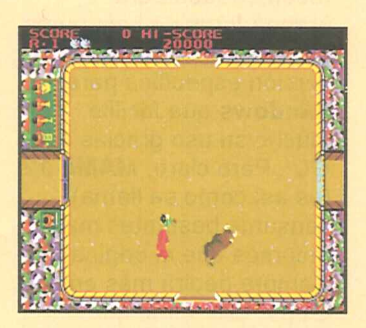

La intención de ***MAME*** va más allá de la que en un primer momento puede dar lugar a pensar. Digamos que la base de todo este trabajo reside en la búsqueda de información y





documentación de las diversas placas *arcade* existentes, y hacer preservar todos estos videojuegos, emulando todos los *arcades* recreativos existentes (atención: TODOS). Hay que tener en cuenta que gracias a este emulador muchísimo *hardware arcade* totalmente muerto ha vuelto a la vida, así que





imaginad lo que hay que agradecerle al señor *Nicola Salmoria*, creador y coordinador del proyecto ***MAME***. Se puede decir que es el salvador de la historia del *software recreativo*.

**ENTRANDO UN POCO EN DETALLE**

¿Cómo funciona ***MAME***? Lo que hace realmente el emulador es ejecutar en nuestros ordenadores el código original contenido en las placas *arcade*. Para ello, lo primero y necesario es disponer de un *dump* del *arcade* en cuestión, o sea, un volcado total del software incluido en la placa. ***MAME*** hace la función de ser el *hardware* sobre el que se soporta el juego, tomando el lugar de la *CPU* original y sus chips de apoyo. Así pues, y dejando claro algo que a muchos no les entra en la cabeza, los *arcades* soportados por ***MAME*** no son simulaciones. Son, ni más ni menos, el auténtico y genuino juego que en su día residía en el salón recreativo.



Cualquier ordenador puede ejecutar ***MAME***, pero su rendimiento dependerá en gran medida de la potencia que tengamos, así que cuanto mejor sea la *CPU* y la tarjeta gráfica, pues tanto mejor. Además, cada juego tiene sus propios requerimientos, puesto que la potencia que exige, por ejemplo, ***Ultimate Mortal Kombat*** (título que nuestro *Mr.Karate* adora en secreto) no se puede comparar con lo poco que pide el excelente y mítico ***Ghosts'n Goblins***. Por esa regla de tres, una *CPU* a 200 *Mhz* podrá ejecutar más del 70% del catálogo de *arcades* que soporta ***MAME***, mientras que con otras *roms* más sofisticadas un **Pentium III** a 500 *Mhz* será insuficiente.

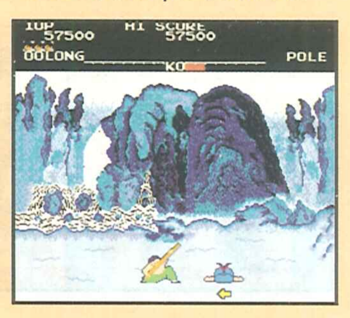
Así pues, a partir de un **Pentium** podremos empezar a ejecutar los *arcades* más básicos de ***MAME*** con la mínima



condición de disponer de un pequeño espacio en el disco duro (que claro, puede variar de los, por ejemplo, 300 *Ks* de la *rom* de ***Ghosts'n Goblins*** a los 40 megas de ***Ultimate Mortal Kombat***) y una tarjeta gráfica compatible con *VESA 2.0+*. Aunque hay que matizar que también existen versiones de ***MAME*** para sistemas como **Macintosh**, **Amiga** o diversos tipos de cámaras digitales (ver el emulador funcionar en una de estas cámaras es una verdadera pasada). Y por ejemplo, si en el **Amiga** no tenemos una *CPU* muy, muy potente (olvidaos de poder jugar en un 500 o 1200 básico), muy difícil lo tendremos... así que id echando cuentas.

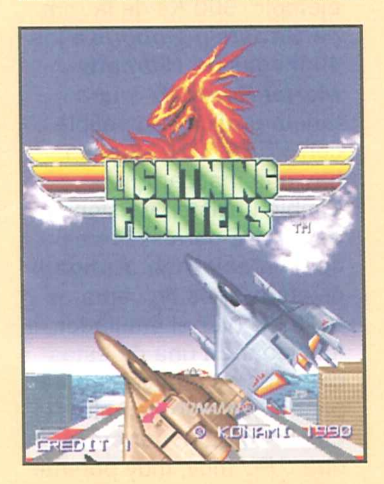
**¿Y CÓMO FUNCIONA?**

Usar ***MAME*** es sumamente sencillo, aunque debido al

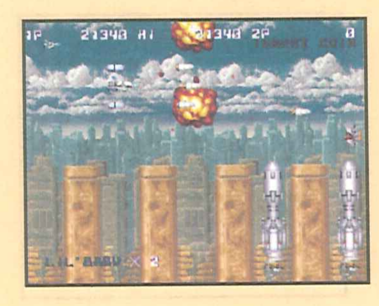




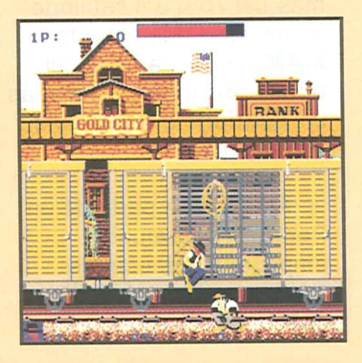






maremagnum de versiones, configuraciones y demás zarandajas, no está de más saber un poco "de qué va" el tema. Como hemos dicho, regularmente van apareciendo las diversas *betas* del emulador, versiones del propio ***MAME*** actualizadas con todos los avances, *fixes* y nuevos *arcades* soportados. Pues bien, primordialmente el código de origen siempre estará en *DOS*, ya que es el sistema operativo sobre el que se ha desarrollado el programa desde sus principios. En la página oficial bajamos la última versión disponible (en el momento en que redacto el presente artículo es la ***MAME 057***), y posteriormente descomprimimos el fichero *ZIP* en el que está contenido donde creamos conveniente. Hecho esto, colocaremos el fichero *ZIP* de la *rom* que queramos emular en la misma carpeta donde se halle el emulador.

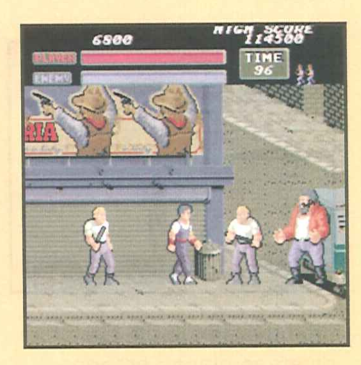




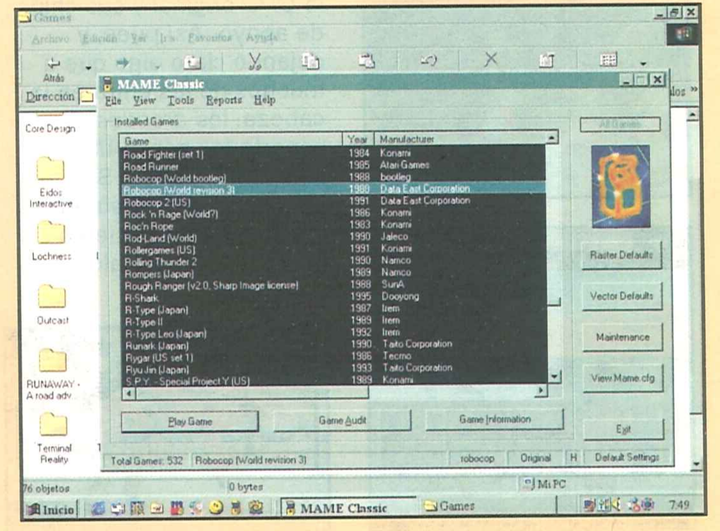


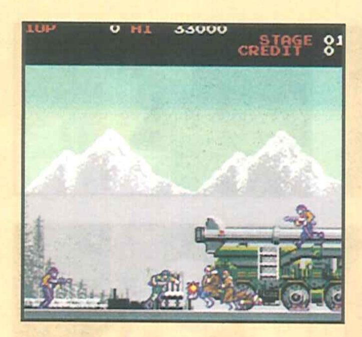

Y ya desde *MSDOS*, sólo tendremos que situarnos en dicha carpeta y teclear el ejecutable *MAME.EXE* seguido del nombre del fichero de la *rom* en cuestión (por ejemplo: *mame.exe parodius.zip*). Una vez pulsado *enter* se nos preguntará por la tarjeta de sonido que tengamos (En los ***MAME*** de *DOS* las tarjetas *SB64PCI*, *SB128PCI* y *Ensoniq Soundscape* trabajan a la perfección con la opción 7, mientras que la *Sound Blaster Live* no funciona de ninguna forma).

En lo que respecta a las versiones para *MSDOS*, hay un ***MAME*** específico para los distintos microprocesadores, otros especializados en los



juegos de **Neo Geo**, otro igualmente para los *arcades* basados en la placa **CPS-2**... toda una variante del original en pos de conseguir un rendimiento más óptimo, dependiendo de dónde y para qué lo vayamos a usar. Verdaderamente, el *port DOS* de ***MAME*** está recomendado para ordenadores de baja gama, puesto que existe una versión específica para **Windows** que facilita mucho su uso gracias a su *GUI*. Pero claro, ***MAME 32*** (es así como se llama) consume bastantes más recursos que el original, y siempre pedirá más equipo. Es por ello por lo que muchos programadores











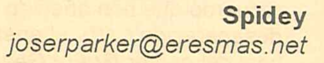
han realizado lo que se hace llamar *FRONTEND*, que no es más que añadir un interfaz gráfico para **Windows** que ejecuta el ***MAME*** de *DOS*. Con ello se gana en comodidad, gestión de recursos y sobre todo potencia. Algunos de los mejores ejemplos los tenemos en programas como ***Arcade Classic*** o ***Arcade At Home***.

**ARCADE FOREVER!**

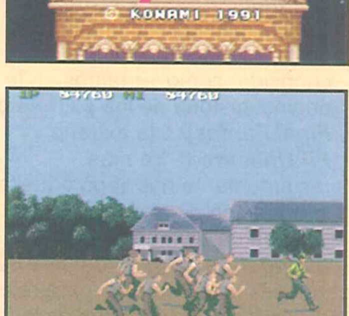
Para terminar, habría que aclarar, como siempre, dónde empieza y dónde termina la legalidad del emulador. Como programa, su uso y funcionamiento es totalmente legal. Pero en lo que respecta a la posesión de *roms* hay bastante por respetar. Algunas compañías han cedido los derechos de sus creaciones, regalando su uso a los usuarios. En esos casos no hay ningún problema, pero la ley deja muy claro que con el resto sólo podremos tenerla en nuestra posesión 24 horas. Tras ese tiempo, debemos borrarla... aunque claro está, la verdad es que esto es algo que la mayoría de los usuarios se saltan a la torera (ya sabemos que estos asuntos nunca han estado demasiado claros). En fin, ahí entra la opinión de cada uno... yo sólo puedo animaros a que probéis ***MAME*** en toda su dimensión, que descubráis los auténticos cimientos del mundo del videojuego y recorráis su historia. En próximas entregas os iremos comentando las novedades que vayan saliendo sobre el rey de los emuladores. Ah, no os olvidéis de echarle también un ojo a esta dirección en internet: www.mame.dk, la "*romteca*" más salvaje que se pueda encontrar en la red. Mientras tanto, os encomiendo a los más nuevos que probéis sin más a grandes como ***Ghosts'n Goblins, Green Beret, Kungfu Master, Rastan, Gradius, Galaxian, Street Fighter***... (y más... ¡y más...!).

**Spidey**
*joserparker@eresmas.net*



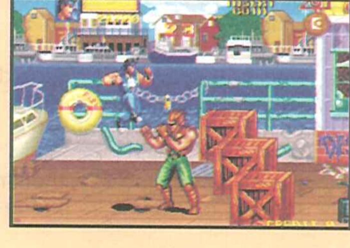










# ¿UN OVA SOBRE GUILTY GEAR X?

## UNA VEZ MÁS APARECE UN FALSO RUMOR

Últimamente es bastante frecuente encontrarse con rumores que se extienden como una plaga en cuestión de segundos gracias al nivel actual del uso de *internet* por parte de todo el mundo. No es de extrañar que haya personas que se diviertan tergiversando noticias o hechos para hacer correr una falsa información con la que luego puedan reírse al ver que otra persona le viene contando la gran mentira que un rato antes le ha soltado a un colega que de nada conoce el nuevo inocente.

Hasta ahora en el campo del *anime* hemos tenido que soportar las afirmaciones de gente que sin fundamento alguno sueltan con aire de sabelotodo cosas como que existen unos *OVA*s de ***King of Fighters*** (incluso hay quienes juran y perjuran haber visto la serie de *TV*), o el caso del *anime* de ***Final Fantasy VII*** (**Square** jamás ha adaptado una de sus obras usando un argumento conocido, como veríamos en la original historia de los 4 *OVA*s de ***Final Fantasy*** o la extraña ***FF:Unlimited***). Ya más recientemente nos llegó aquella información de una falsa 3ª película de animación de ***Evangelion***, surgida de un *BBS* japonés precisamente para reírse de los fans occidentales de la serie. Y no se les puede echar nada en cara, ya que el problema no es aquella persona que crea el rumor, sino todos esos fantasmas que después de aparecer jurarían por la tumba de sus antepasados haberlo visto con el único fin de llamar la atención del público presente.

Pues hoy nos toca desmentir la última capullez que se puede leer por los *chats* y *BBS* occidentales (sobretodo los españoles): "*¡¡Ha salido un OVA de Guilty Gear X!!*".

Hay que admitir que la idea es de lo más atractiva, y que la posibilidad de que se esté trabajando en una adaptación *anime* está ahí, pero os puedo asegurar que por ahora, en la fecha de redactar este artículo (*3 de Enero de 2002*) tal información no se ha desvelado oficialmente por parte de **Sammy** ni en la *web* oficial de ***Guilty Gear*** ni en las más prestigiosas revistas japonesas de información sobre *anime*.

¿Qué es entonces el *anime* del que todos hablan? Pues en realidad se trata de una intro (*opening*) especial que se ha incluido en ***Guilty Gear X Plus*** de **Playstation2**, al que os recuerdo que han añadido al desaparecido *Cliff* y al enemigo final del primer ***Guilty Gear***, *Justice*. Y el rumor de que se trataba de un *OVA* surgió cuando los *internautas* vieron un *BBS* coreano en el que se hablaba de esta intro, y claro, sin tener ni idea de coreano lo más normal es pensar que se trata de un *anime* (lo más normal si no se para uno a pensar en el material que recientemente haya aparecido a la venta sobre el tema). Por supuesto, en dicho *BBS* coreano nunca se dijo nada de un *OVA*, pero la gente ya se sabe cómo es. Y ahora nos toca a nosotros desmentirlo, y ya de paso ofreceros la presentación en nuestro *CD* de este mes.

"Fiaros antes del instinto que del vecino del quinto..."

**Mr.Karate**
*mrkarate@mixmail.com*


















# STAR OCEAN EX

Cualquiera sabe qué es lo que ha motivado a los señores de Enix para que, a los 2 años de sacar Star Ocean, se decidiesen a pasar las aventuras de Crawd y Rena al anime...

Han pasado ya 2 añitos desde que me acabé el juego para **PlayStation** que respondía al nombre de ***Star Ocean, the Second History***, y la verdad, ya no me esperaba que adaptasen la historia este juego de rol de **Enix** al *anime*.

¿Cómo es posible que ahora se hayan planteado hacerlo? Hay muchos aspectos de su lanzamiento que me hacen fijarme inevitablemente en el curioso hecho de que haya aparecido justo a la vez que el *anime* de ***Tales of Eternia*** (la saga de *rol* de **Namco** con la que rivaliza ***Star Ocean***, teniendo conceptos de juego bastante parecidos). ***ToE*** daba finalizada su emisión justo cuando ***Star Ocean EX*** llegaba a las pantallas niponas. Pero, ¿se dieron tanta prisa en realizarla? Quizá fuese pura coincidencia.

Echando un primer vistazo a esta serie de *anime* puedo deciros que la animación no está muy allá (demasiadas imágenes estáticas incluso en el episodio 1), pero el dibujo reproduce bastante bien el aspecto de los personajes. Su carácter también se refleja fielmente con las voces seleccionadas, con lo cual, si habéis jugado al juego (en versión japonesa, porque las voces de la versión USA hacen temblar a los muertos) seguro que quedáis más que complacidos con esta adaptación.

La historia es idéntica a la del juego, pero además paso por paso. Esto me lleva a preguntarme también por qué le han colocado la coletilla "*EX*" al título. Tendría sentido si se tratase de una adaptación de la historia con cambios medianamente significativos, pero siendo una fiel reproducción... en fin, ellos sabrán.

De ese modo, la trama nos sitúa cuando *Crawd J. Kenny* llega junto a la tripulación de la nave de su padre hasta un mundo donde encuentran objetos extraños. *Crawd* entra en una máquina desconocida y es teleportado a un misterioso mundo llamado *Expel*, donde conocerá a *Rena*, una chica que está siendo atacada por un enorme monstruo. Lo demás lo conoceréis de sobra si habéis jugado a este *RPG* y si no es así ahora tenéis otro modo de saberlo.

**Mr.Karate**
*mrkarate@mixmail.com*



*Este es el almirante Ronixis J. Kenni, padre de Crawd. La tripulación del Kalnas está bajo su mando.*



*Los enemigos que aparecen en la serie son los mismos que veremos a lo largo del juego de PlayStation. Aunque el de la foto se parezca sospechosamente a Mr.Karate en momentos de cierres, en realidad es el primer monstruo que mata Crawd*



*Como podéis ver, el dibujo es muy bonito, aunque la animación es regular.*



*La serie consta de 26 capítulos emitidos en Japón desde el 3 de Abrial al 25 de Septiembre.*

Inferia es un mundo donde un poder mágico llamado *Cremel* simboliza todos los efectos y elementos físicos conocidos.

En el cielo de este mundo plagado de naturaleza flotaba la otra tierra, la llamada *Celestia*. Tiempo atrás se liberó una gran batalla entre los habitantes de la esfera terrenal y el mundo flotante, tras la cual quedaron completamente incomunicados.

Un niño cazador de *Inferia* llamado *Rid Hershel* vio caer algo del cielo cuando estaba junto a su amiga de la infancia, *Farah*. Rápidamente se acercaron a ver de lo que se trataba. Poco podían imaginar entonces que ese extraño suceso sería el comienzo de un largo viaje de supervivencia y lucha para tratar de salvar el destino de los dos mundos...



# Tales of Eternia

## LA SERIE DE ANIMACIÓN

### ASÍ ES EL ANIME DE CORTE MEDIEVAL BASADO EN EL JUEGO DE ROL DISEÑADO POR MUTSUMI INOMATA DE RECIENTE APARICIÓN EN EL MERCADO USA

En un principio los protagonistas eran gente normal que no tenían intención alguna de convertirse en héroes. Pero el azar del destino los ha unido y han tenido que afrontar los peligros que deparan estas aventuras. En el juego se deja bien claro que no quieren ser guerreros de por sí, ya que no hay un ambiente de batalla, sino más bien de diversión (más datos en la siguiente página).

La serie de la que hoy os hablo trata de desvelar otras perspectivas distintas a las que ofrece el juego, otros aspectos que no quedan tan claros, como los sentimientos de amor y/o compañerismo que sienten los protagonistas entre sí y acentuar sus historias personales.

De este modo, en esta nueva trama del *anime Farah* tiene un sentimiento más profundo hacia *Rid* del que puede hacerse entrever en el juego, mientras que *Marone* (uno de los nuevos personajes) se comportará como rival de *Farah*.

Para que os hagáis una idea del tipo de historias que se presentarán, os contamos algo del primer capítulo:

*Inferia* y *Celestia* son dos mundos enfrentados. Entre estos dos mundos hubo una gran guerra llamada "*Kyokkou Sensou*" ("*Luz Extrema*"). Tras la batalla los dos mundos quedaron sin contacto.

Pasaron los años hasta que llegaron al presente. Un día, en un pueblo de *Inferia* cayó algo del cielo. *Rid* y *Farah*, que vivían en ese pueblo, quedan sorprendidos al ver lo que ha caído: ¡Era una niña! Según cuenta *Meredy* (la





*~ Declaraciones de Mutsumi Inomata ~*

*-"Me alegra que se haya hecho una adaptación al anime de este juego. Veo que los staff de la animación se están esforzando mucho y espero se haga una obra de la que todos los fans puedan disfrutar."-*

*-"Me gustan mucho los dibujos de Farah y Meredy realizados por Maeda Akitoshi (diseñador de personajes del anime). Espero ansioso poder ver pronto el resultado."-*

***El guionista del anime, Hiroyuki Nakamura, declaró que las diferencias entre el videojuego y la serie empiezan por el guión, ya que el anime tiene una historia totalmente original. En este nuevo argumento Rid y Farah han encontrado un caso a mitad de la historia que transcurre en el juego. Esta historia no desvela absolutamente nada del juego, pero guarda mucha relación sin llegar a ser importante en la historia oficial, así que los fans que también hayan jugado al juego podrán disfrutar con el anime.***





niña) los dos mundos están bajo peligro de ser destruídos. Ocurrirá un efecto llamado *Grand Fall* provocado por la atracción de los dos mundos hasta chocar y por tanto destruirse. *Rid* y *Farah* explican lo ocurrido a *Keel*, amigo de la infancia, y los cuatro salen de viaje para impedir el *Grand Fall*. *Rid* se separa del grupo para cazar algunos animales con los que hacer la comida y allí, dentro del bosque, encuentra a una chica atacada por unos monstruos, a la cual salva. La chica, llamada *Corina*, da gracias a *Rid* y le aconseja que no se acerquen al pantano maldito.

*Rid* vuelve al grupo y se encuentra con *Keel* y *Meredy*, pero no hay ni rastro de *Farah*.

*Farah*, que se desesperaba con la tardanza de *Rid*, entró en el bosque a buscar algo de comida. *Rid*, preocupado por *Farah*, vuelve a entrar en el bosque.

Por otro lado, *Farah*, que se había perdido, llegó al pantano maldito, y allí es atacada por monstruos. Pero desde un edificio cercano alguien enmascarado vigilaba el viaje de *Rid* y sus compañeros...

No se puede decir que sea algo impresionante precisamente, pero seguro que si sois fans de las historias heroico-medievales y los *RPGs* quizá sea esta la serie que estabais esperando. A título personal... creo que como gran fan de la saga *RPG* "***Tales of...***" no he quedado muy convencido con la forma en que han llevado la serie, porque hay demasiado relleno para niños pequeños, y como en casi todas las series del pasado año en Japón, se ha abusado de la falta de animación, que en ocasiones además acentúa el mal acabado por unos dibujos en los que *Rid* aparece gordo (por poner un ejemplo, que hay cosas peores). Sólo esto se le puede echar en cara (o sea, animación regular y niñeces), pero por lo general es bastante recomendable, sobretodo porque los personajes nuevos están muy bien y muchos los echaréis de menos al jugar al *Tales of Eternia*.

**Mr.Karate**








***Nos encontramos una vez más ante una adaptación animada de un videojuego, aunque esta vez se trate de uno diseñado ni más ni menos que por Mutsumi Inomata. Tales of Eternia se presentó como uno de los puntos fuertes del anime del pasado año, emitiéndose entre el 8 de Enero del 2001 hasta el 26 de Marzo, con un total de 13 capítulos.***

## PERSONAJES EXCLUSIVOS

*Marone es una mercenaria que acepta cualquier tipo de encargo y siempre trabaja sola... hasta que en un trabajo se cruza con Rid, que parece atraerle de un modo bastante acentuado. Será por tanto rival en el amor con Farah*

**MARONE BULLCANO**



*Corina es una alegre niña cuya meta es ser una gran trovadora, aunque sus canciones aún no son muy "finas". Por su corta edad se convertirá en gran amiga de Meredy, de quien nunca se separará hasta que...*

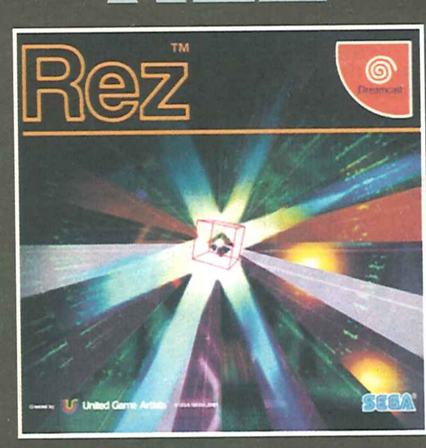
**CORINA SOLGENTE**



## RYOUKO INOUE ~Last Scene~




## REZ




## PRISM HEART




## SAKURA TAISEN ON-LINE ~Teito no Nagai Hibi~




## SAKURA TAISEN ON-LINE ~Paris no Yuuga na Hibi~




## J. LEAGUE PRO SOCCER CLUB WO TSUKUROU TOKUDAIGOU 2




## 21 - TO ONE -




## POWER SMASH 2




## KYA NO OKA DE NEKORONDE



## SISTER PRINCESS ~Pure Stories~



## ACTION BASS




## TAKASAGO SUPER PROJECT 2




## ~Heiwa Parlor! Pro~ BUN DORI KING SP



## BAKUTEN SHOOT BEYBLADE ~BeyBlade Tournament~




## THE 2001 CENTURY´S REAL STRIKERS



## TONDE! TONDE! DIET!



## Memorial Series SUNSOFT ~vol 2~



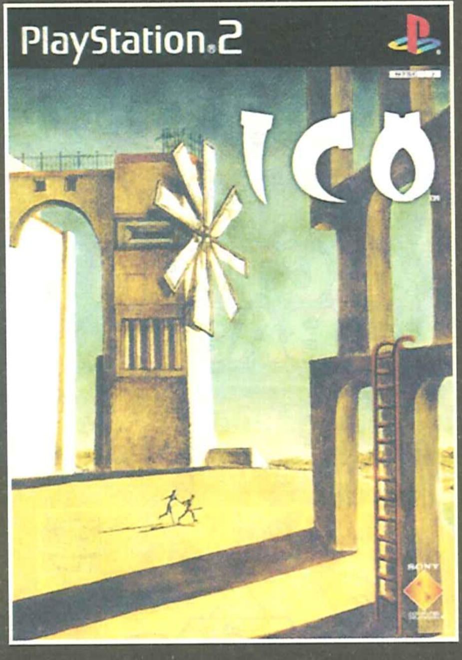

## MARIONETTE COMPANY 2 CHU!



## CR NETTOU POWER-PRO-KUN



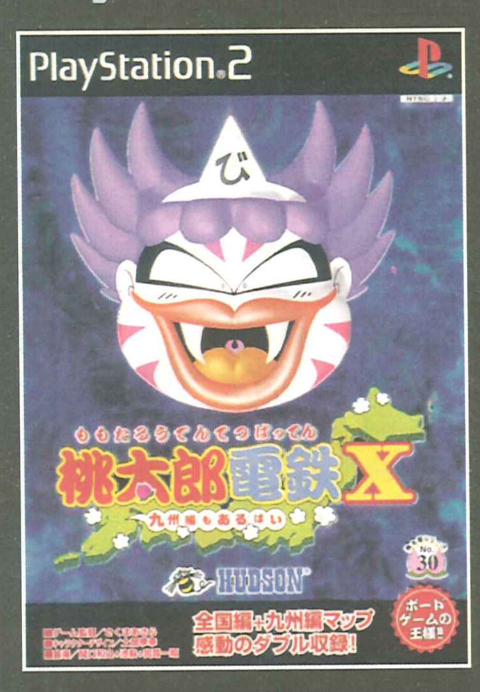

## ICO




## HIPPA LINDA



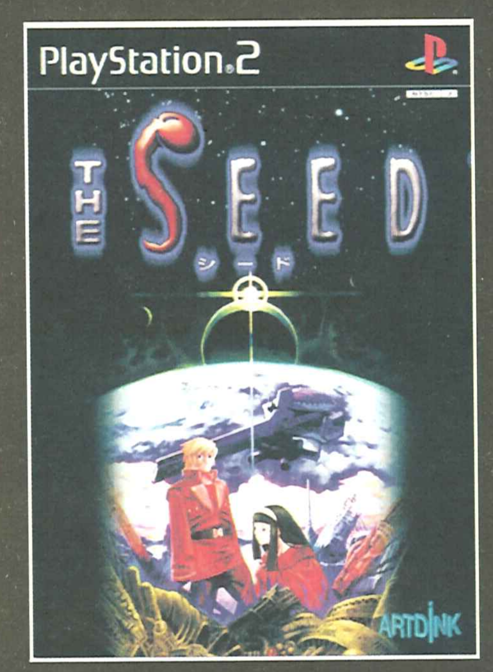

## MOMOTAROU DENTETSU BATTEN X ~ Kyuushuu Hen mo Arubai ~




## YOAKE NO MARIKO




## THE SEED



# BANDAS SONORAS

## NEO SOUND ORCHESTRA FINAL ~THE 20th CENTURY MEMORIAL BEST~




Recopilatorio "final" que hizo **SNK** por su inminente cierre. EstE *CD* posee una selección de pistas sacadas de muchos de los discos que esta compañía a lanzado durante la época de **Neo·GeoCD**. Podremos encontrar músicas y canciones extraídas de las versiones *arrange* de los juegos, así como de *CDs* especiales.

## BERSERK ORIGINAL GAME SOUNDTRACK




*O.S.T* perteneciente a la banda sonora del juego ***Berserk*** de **Dreamcast**. La música de este título es posiblemente su punto más fuerte, por lo que este *CD* de 12 pistas es bastante recomendable, sobretodo las primera pista llamada ***Forces II*** (*Opening*) y la última llamada ***Indra*** (*Ending*), siendo estas dos cantadas.

## GUILTY GEAR X HEAVY ROCK TRACKS




*CD* que posee las músicas de la versión del ***Guilty Gear X*** de **Dreamcast**. Este *O.S.T* está casi en su totalidad compuesto por música *heavy*, con guitarreos por todos lados. Muy parecido a lo escuchado en la primera parte del juego (aunque no la supera). Quizás se hecha en falta alguna pista cantada.

## RHAPSODY ~ ORIGINAL VOCAL ALBUM THE ADVENTURE OF PUPPET PRINCESS




*CD* completamente cantado basado en el *RPG* ***Raphsody***. Las canciones de este álbum no son las que pudimos oír en el juego, por lo que merece bastante la pena. Cada pista está interpretada por un personaje del juego (por el doblador), por lo que la calidad de algunas pistas no es muy buena que digamos.

## VALKYRIE PROFILE VOICE ARRANGE




Músicas en *arrange* del juego de *PSX* ***Valkyrie Profile***. Todas las canciones tienen la peculiaridad de estar acompañadas por voces y diálogos de los personajes, que pueden llegar a molestar en algunos casos y en otros a mejorar la composición. No es recomendable si ya posees el *CD arrange* normal.

## SUIKOGAIDEN vol 1 ORIGINAL SOUNDTRACK




Magnífico doble *CD* perteneciente al *O.S.T.* del ***Suikogaiden vol. 1*** de **PSX**. Muchas de las canciones de este juego están sacadas del ***Suikoden II***, pero otra buena tanda son originales y poseen una muy alta calidad. Lo que más destaca son las pistas cantadas y sobretodo la del *opening* del juego.

# FRIKILANDIA

## EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

Año nuevo, vida nueva, formato nuevo, nuevas secciones... y correo cortito. Me creía que ibais a escribir más, la verdad. Estaría bien que junto a los dibujos que mandáis por correo y e-mail adjuntaseis algunas preguntas. Vamos a echar un vistazo a lo que hay por aquí...



ShisohGotoMon por Taichi

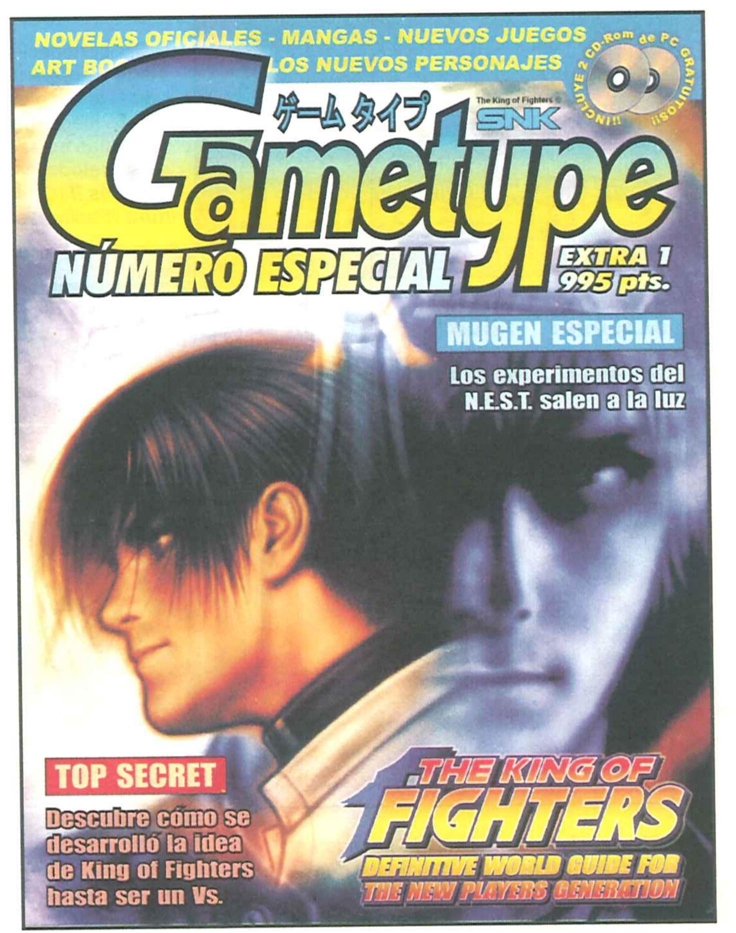


FreeVictoryMon por Taichi

Empiezo por responder las preguntas que **Odin Mugen** nos ha hecho por *e-mail*, todas ellas sobre ***Final Fantasy***. A ver. Olvídate de manejar a *Aeris* y *Sephirot* de una vez por todas. Sólo podrás manejar a *Aeris* tras el espadazo mediante el uso de un cartucho de códigos que meta trucos, y lógicamente no será nada oficial, con lo que no habrá *movies* en los que aparezca y seguramente en ciertas partes del juego éste se te bloqueará. Con *Sephirot* pasa igual. ¿Quieres manejarlo? Mediante un código de *Action Replay* puedes, pero es algo fuera de juego básico y con muchas posibilidades de cuelgue.
Sobre la existencia de un enemigo más fuerte que las 3 armas contra las que te enfrentas en ***FF7***... pues en la versión española puedes olvidarte de encontrarlo, ya que no lo hay, pero en la versión japonesa llamada "internacional" que salió posteriormente, mediante el uso de un *data disc* que le acompañaba podían encontrarse 4 *armas* adicionales totalmente exclusivas. Recuerda: ***Final Fantasy VII International Version*** (no vayas a ponerte a jugar en japo al ***FF7*** original para que luego no te salga nada extra...). También ahí encontrarás nuevos vídeos, pequeños fallos arreglados, eventos especiales e *items* originales.
Para conseguir que funcione de nuevo la *mogured* en ***FF9*** tienes que repartir todas las cartas que te van dando a lo largo del juego entre sus correspondientes *moguritos*. Cuando llegues a entregar la última carta la *mogured* funcionará y te darán un item especial. Lo difícil para conseguirlo es que ciertos *moguritos* estarán a la espera de su carta en lugares determinados y en momentos determinados, y si no se la das ya has perdido toda



Joseba Cordón trata de no perder un Frikilandia sin enviar dibujos. He aquí 2 nuevos.



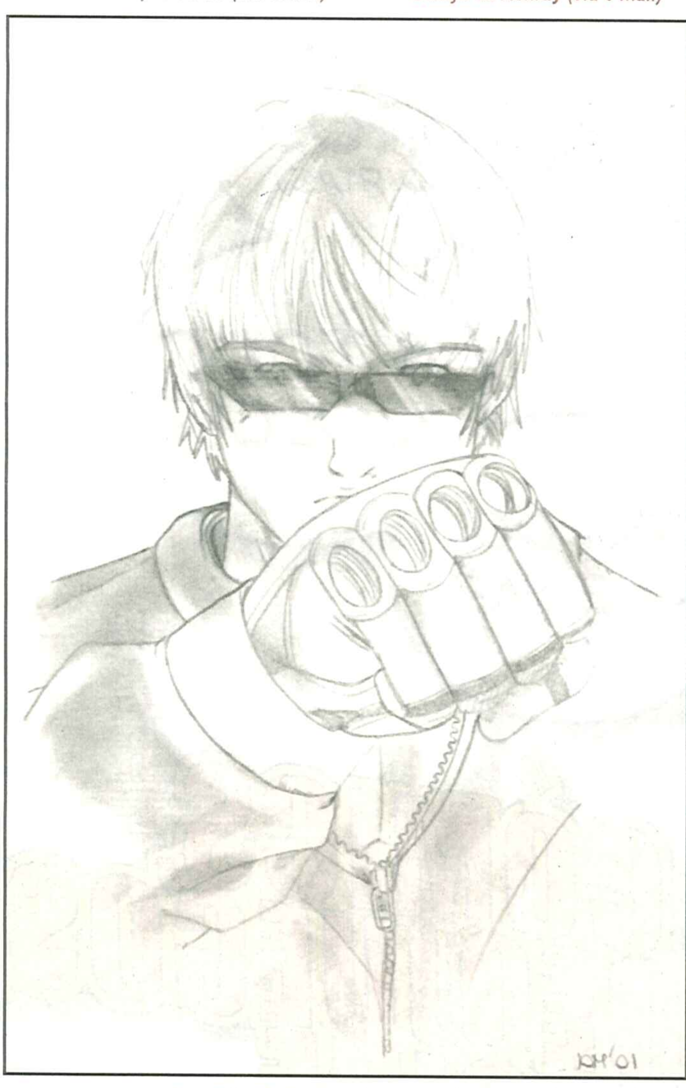

Esta es la falsa portada del supuesto Extra de King of Fighters que se pudo ver desde el día 28 de Diciembre del pasado año en la web del TypeTeam. Sentimos de veras que por ahora nos sea imposible realizar una revista monográfica de KOF, pero si las cosas fuesen bien, ¿quién sabe? De todos modos cada mes tenéis una buena ración de páginas con temática SNK. ¿De veras veis tan importante que realicemos otro especial?




Keitaro Midori por Taichi (via e-mail)



Dibujo de Ashray (vía e-mail)



Increible dibujo de JOM JOM (via e-mail)

posibilidad de conseguir que la última carta llegue a su destino. Es chungo, sí. Y respecto al final alternativo de ***Final Fantasy IX***... pues sí que lo tiene, pero lo que cambian son 2 chorradas durante la representación teatral. Si necesitas más info sobre cómo ver este final me mandas otro *e-mail* y en el próximo correo te suelto la parrafada.

**Victor Segundo** (vía *e-mail*) me pregunta por qué no metemos imágenes en los *CD*s. Es muy sencillo, cada una de las ilustraciones o imágenes de un juego ostenta un © por el que nos podrían cerrar la revista. Por supuesto que todos agradeceríais que las pusiéramos, pero ¿se lo agradeceríais a los propietarios de los derechos de esas imágenes cuando nos retirasen del mercado por piratones? Seguro que no. Aquí dejo tu *e-mail* para que te escriban los *frikis* con ganas de conocerte:

*neodream@lycos.es*

**José Manuel Egea** (de Rentería, Guipúzcoa) me insiste una vez más en que realicemos un número extra con información de la saga ***KOF***. Podemos dedicarle muchas páginas a este juego tan seguido por nuestros lectores, pero por ahora no podemos dedicarle las 100 páginas de un número a un sólo tema, ya que muchos de los lectores están en fase de adaptación al nuevo estilo de revista que presentamos en ***Gametype***, y claro, no todos sois tan fans de **SNK**... Hay que pensar siempre en que para sacar un título especial hay que: *A)* Dedicarlo a un tema que la gente realmente busque (veanse los ***Final Fantasy*** o ***Metal Gear Solid***). *B)* Dar a conocer mucho el título de la revista para sorprender con una temática sobre la que la gente quiera saber y hasta ahora se haya dicho poco (veánse nuestros antiguos números extras). Por ahora llevamos sólo 5 números en los quioscos, y además estamos mutando la publicación, con lo que veo un poco suicida meternos a hacer un extra ***KOF*** tan de golpe. Aprovecho la petición para pedir disculpas por la broma que le gasté a quienes visitaron la *web* de nuestros coleguillas del TypeTeam (http://www.multimania.com/typeteam/) el pasado 28 de Diciembre (día de los inocentes), que fue cuando subimos a dicha *web* una falsa noticia y portada que anunciaban la salida del tantas veces solicitado extra ***King of Fighters***. No se trató más que de una inocentada, *jejeje* (seguro que muchos no os habéis reído al saber que no era verdad, pero no podía dejar la oportunidad de gastar una broma así ^O^).
Por cierto *JM*, supongo que con los cambios que llevamos este mes en ***GType*** estarás más que contento, pues nos pedías que rescatásemos viejas secciones y así lo hemos hecho. Ya puedes hacerte de nuevo a la idea de cuánto sale en el mercado nipón gracias a la sección *tintero* (que precisamente nos pedías en tu carta) aunque no lo hayamos reseñado en nuestras páginas.

Y se acabó. Quiero reservar este espacio para recordaros la dirección a la que escribir:

Gametype. Frikilandia.
Camino de San Rafael, 71
Polígono San Rafael.
29006 Málaga

Y si queréis por *e-mail*:

*gametype@megamultimedia.com*

*Matta Nikagetsugo ni!!*

**Mr.Karate**



LA REVISTA DE CÓMICS
WIZARD
100 PAGINAS.
3, 91 EUROS. (650 PTAS)
A TODO COLOR.
¿PUEDO IRME YA?
los mejores CÓMICS, los últimos VIDEOJUEGOS, todo sobre CINE

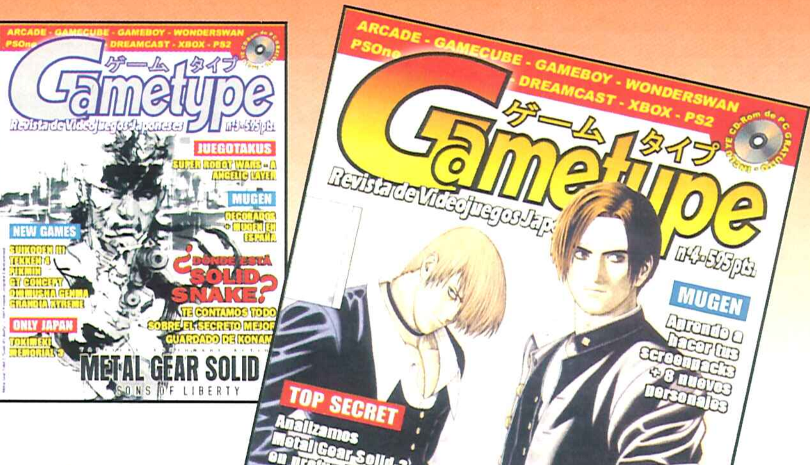
# SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES













## ¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Noviembre del 2001. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

**Suscripción por un año (doce números) : 54 EUROS**

**TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.**

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ______ Nombre ______

Dirección ______

Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______

Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______

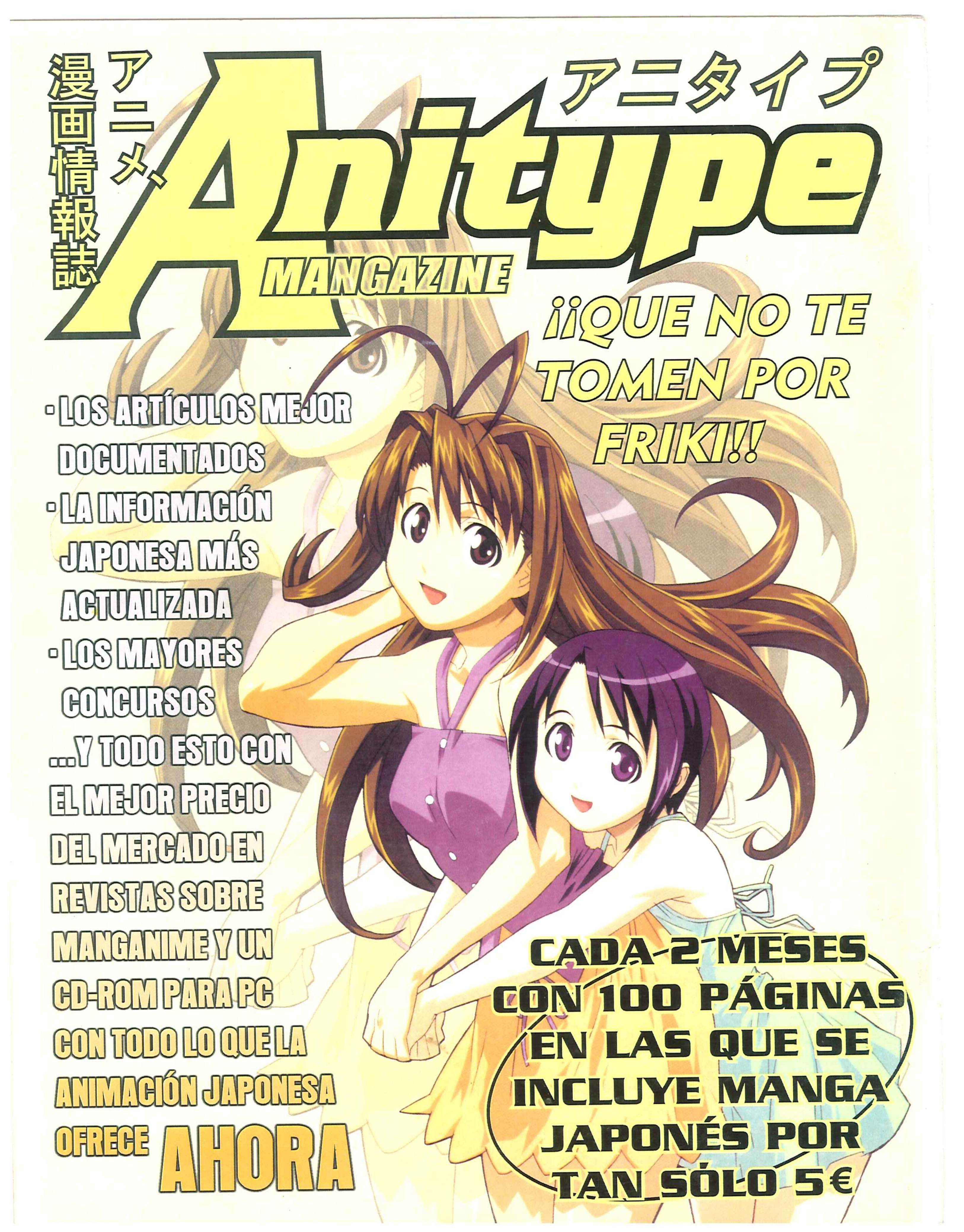
Números atrasados: ______

**Pago mediante:**

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

**¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!**

Firma (obligatorio)



漫画情報誌
アニメ、
アニタイプ
Anitype
MANGAZINE
¡¡QUE NO TE TOMEN POR FRIKI!!
· LOS ARTÍCULOS MEJOR DOCUMENTADOS
· LA INFORMACIÓN JAPONESA MÁS ACTUALIZADA
· LOS MAYORES CONCURSOS
...Y TODO ESTO CON EL MEJOR PRECIO DEL MERCADO EN REVISTAS SOBRE MANGANIME Y UN CD-ROM PARA PC CON TODO LO QUE LA ANIMACIÓN JAPONESA OFRECE AHORA
CADA 2 MESES CON 100 PÁGINAS EN LAS QUE SE INCLUYE MANGA JAPONÉS POR TAN SÓLO 5 €